MEGAOCIO

Año 2
N.17
PVP:
500 ptas.

ESPECIAL VERANO
JULIO-AGOSTO
116 Págs.

AMSTRAD CPC - PC - PCW - SPECTRUM - AMIGA - ATARI ST - CONSOLAS

ELVIRA
¡ADIOS MUNDIAL!

EXTRA EXTRA CPC
Gráficos para MICRODESIGN

DIGITALIZADOR DE VIDEO
Captura la imagen con CPC

DEVPAC SPECTRUM
- Ensamblador desensamblador

AMIGA ACTION REPLAY
- La herramienta del Hacker

GUIA DEL JUGADOR
- F-29 Retaliator

POKES, TRUCOS Y CARGADORES

JUEGOS: Elvira, Blue Angels, Maya, Escape From Singe's Castle, Cycles, Defenders of the Earth, Ivanhoe, Castle Master, Colorado, etc...

Suplemento AMSTRAD SINCLAIR OCIO



ESPECIAL

VERANO

MEGAOCIO

Bienvenidos a este número especial JULIO - AGOSTO de vuestra revista favorita. Los cambios que hemos efectuado han sido aceptados con elogios y un incremento de vuestras colaboraciones. A todos :muchas gracias. Como sabemos que el verano es una época de vacaciones y de relax buscamos todos aquellos temas que pueden ser más atractivos.. Este primer número doble de MEGAOCIO tiene 116 páginas, ha supuesto un gran esfuerzo de redacción y edición que estamos seguros os va a encantar. No te olvides de nuestra cita en el kiosco en el mes de Septiembre.

PREMIADOS CONCURSO DEL NUMERO 1

Enhorabuena a todos los ganadores y muchas gracias por el entusiasmo que habéis mostrado por el concurso y por la nueva revista Megaocio.

GANADORES DE LAS DIEZ PISTOLAS Y JUEGOS NINTENDO

- Juan José Melero Vicario (Baleares)
- Miguel Angel Molina Molina (Murcia)
- Albert Itarte Cuecco (Barcelona)
- Jaime Campos Cortijo (Valencia)
- Jesús García Pavón (Huelva)
- Alejandro Nicolás Mascarell (Alicante)
- José Luis Muñoz Jimenez (Jaén)
- Jesús Maria Berrocal Moro (Salamanca)
- Eusebio Oscar Cid Carrasco (Madrid)
- Ramón Urpi Torrents (Lérida)

GANADORES DE LAS CINCO CONSOLAS SEGA

- Manolo Abella Amparo (Madrid)
- Manuel Domingo Sánchez (Madrid)
- Carlos Guajardo Cester (Zaragoza)
- Luis Muñoz Saldaña (Zaragoza)
- Pablo Ojero Alonso (Barcelona)

GANADORES DE LOS QUINCE JUEGOS SEGA

- Urko Zuñiga (Vizcaya)
- José Joaquín Molero Mena (Madrid)
- Galo Nuño Barrau (Madrid)
- David Castillo López (Navarra)
- Bienvenido Martí Braitmaier (Tarragona)
- Victor García Maldonado (Almería)
- Carlos Cascales Ruiz (Alicante)
- Miguel Andrés Pena (La Coruña)
- Antonio Angel Abad Castelos (La Coruña)
- Alvaro Jiménez Martín (Avila)
- Armando Beceiro Goas (La Rioja)
- Luis Miguel Díaz Sánchez (La Coruña)
- Jordi Barea Aguilar (Barcelona)
- Manuel Galeote Montero (Gerona)
- Julián Querejeta Mercader (Murcia)



Enrique Martorell de Delta Software extrajo el cupón premiado

GANADOR DE LA MOTO DELTA

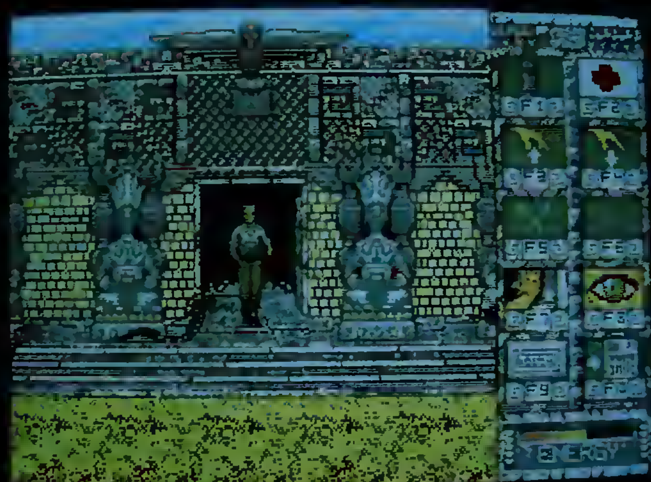
- **David Soria Gutierrez (Murcia)**



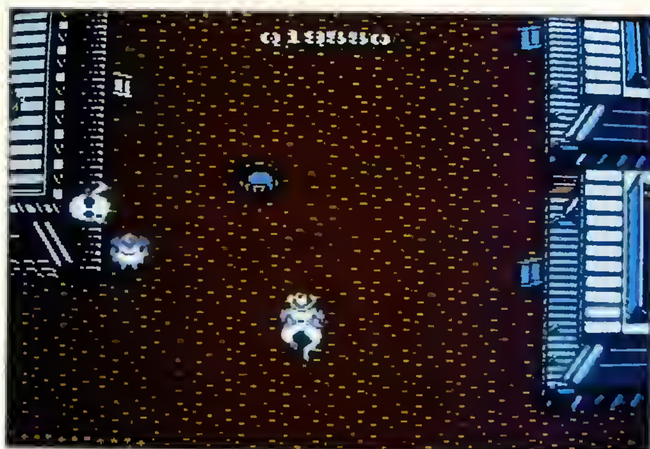
MEGAOCIO

SUMARIO

Año II Num. 17



Director: Luis Jorge García. **Director Técnico:** Justo Maurín Pastor. **Redacción:** Federico Rubio, Manuel Ballestero. **Diseño, Maquetación y Autoedición:** Juan M. Cabrero, Carlos del Castillo, Eugenio Berna. C.Enrique Alcántara. **Fotografía:** Mariano Rico. **Colaboradores:** Enrique Sánchez, Andrés Samudio, Javier Bravo, David Burgos, José Gonzalez, César Valencia. **Publicidad:** Mercedes Alvarez. **Dirección:** MEGAOCIO. Almansa 110. Local 8 posterior. 28040 Madrid. **Fotomecánica:** Grof, S.L. **Impresión:** Lerner. Deposito Legal: M-9.425-1989. Es una publicación de B.M.F. Grupo de Comunicación. **Coordinador General:** Justo Maurín. **Jefe de Producción:** J. Ignacio Rey. **Dirección, Publicidad y Administración:** Almansa, 110. Local 8 posterior 28040 Madrid. **Teléfonos:** Publicidad: (91) 253 92 10; **Administración- Suscripciones:** (91) 533 86 28; **Redacción:** (91) 253 77 94. El Editor no se hace responsable de las opiniones vertidas por los colaboradores.





Editorial

¡Más Megaocio!

Una vez a punto de acabar los Mundiales y ya libres de la pantalla de televisión, podemos iniciar una cura de nervios y garganta (¡¡¡Goool!!!) y seguir recostados, descansando sobre nuestras cómodas y apacibles amacas, tostandonos al sol y leyendo el especial de Megaocio.

Esperamos que lo paseis en grande con la revista. Son 116 páginas, que se dicen fáciles, las que hemos preparado hasta nuestro retorno, en Septiembre y entonces volveremos vitales de energias, con las páginas llenas de nuevas ideas.

Cuando el verano traicionero nos abandone en un mes de Septiembre y las vacaciones toquen su fin, memorando las amadas oficinas, colegios e institutos, Megaocio estaremos allí, esperando en los kioscos, con más información, trucos y artículos que nunca, porque Septiembre es un mes muy especial para el mundo de los videojuegos y también es cuando se celebra una de las más importantes ferias de juegos en el Reino Unido, la European Computer Entertainment Show, pero para todo esto todavía quedan meses y ahora lo que hay que hacer es descansar, esperando que el tiempo discurra lo más lentamente posible... ¡Hasta Septiembre!.



NOTICIAS



Atari 520 st serie oro

Un 68.000 a 68.000 pesetas. Con el objetivo de poner la potencia de los 16 bits al alcanze de todos los usuarios que deseen introducirse en este nivel, Atari a lanzado al mercado un nuevo modelo, el Atari 520 ST Serie Oro.

El nuevo equipo incorpora el microprocesador de 16 bits 68.000 de Motorola, que pone al alcance de los usuarios de ordenador, la gama de ordenadores ST al precio de 68.000 pesetas (sin incluir el monitor, aunque dicho equipo viene preparado para ser conectado al televisor) y va dotado del nuevo sistema operativo TOS (versión 1.4).

Por su parte, la nueva versión del sistema operativo TOS 1.4 introduce una serie de innovaciones en las prestaciones del equipo, como son una mejora sustancial en el manejo de ficheros, un acceso más rápido y una copia más rápida de discos a través del sistema operativo, así como una mejor gestión del disco duro.

La oferta del nuevo modelo lanzado por Atari se completa con la inclusión de 6 programas de diferentes aplicaciones y el Power Pack, que incluye 20 de los más apasionantes juegos del mercado.

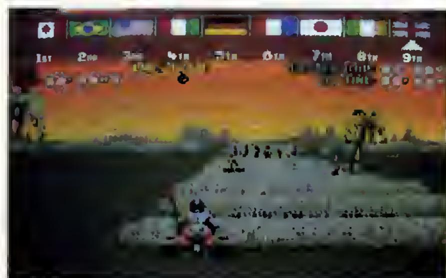
IBM ¿MAQUINAS DE JUEGOS?

Existen rumores de que la multinacional americana IBM está desarrollando una nueva máquina orientada al mundo de los videojuegos. Según parece el proyecto está inspirado en las FM TOWNS de Fujitsu, con unas capacidades muy similares: procesador de 32 bit (386), unidad de CD ROM interna y 1 Mb de RAM. El precio podría oscilar entre los 1.000 y 2.000 dólares. ¿Será cierto?.

UN CATALOGO DE AVENTURAS

La empresa británica Inter Mediates, ha creado un catálogo de software con cerca de 150 "clásicos" del genero de las aventuras conversacionales. La mayoría de los productores de software se encuentran en ella: Infocom, Sierra On-Line y Magnetic Scrolls, por citar algunos. Los programas pueden solicitarse en Amiga, Atari ST, PC, Mac y PCW, con precios que rondan las 10 y 40 libras (de 2.000 a 8.000 pesetas). ¿Tendremos en España algún día un servicio similar?.





Si os gustan los coches, la velocidad y el riesgo, está claro que Drivin Force es vuestro juego. Hacía mucho tiempo que no veíamos un simulador tan rápido como éste, los efectos de carretera están muy conseguidos y es bastante realista. La empresa creadora es Digital Magic Software y será distribuido en breve en España por System 4.



La empresa española System 4 está distribuyendo un interesante pack de juegos para PC llamado "Top 10 Solid Gold". El pack está compuesto de diez juegos entre los que se encuentran: Super Huey (simulación de vuelo en helicóptero), Defcon 5 (simulación de guerra nuclear), Navcom 6 (simulación marina), Corporate Raider e Inside Trader (simulación del mundo de las finanzas), Doddle (programa de dibujo), Munch, R-Rribit, Invaders y Sanction (cuatro arcades clásicos).

NOTICIAS

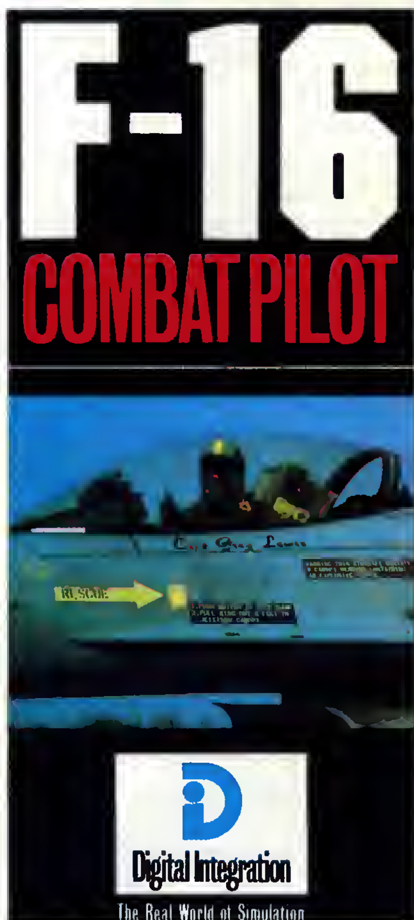


Ratón sin cables

Aunque os suene raro es cierto, con sólo dos pequeñas pilas de 1.5V podemos controlar un ratón de alta precisión, con tres pulsadores y sin problemas de cables, ya que funciona por infrarrojos. Con lo cual no dependemos de un cable que siempre estorba.

El ratón va acompañado de un pequeño receptor que se conecta a una de las salidas de joystick del ordenador y desde donde son decodificadas las señales recibidas del ratón.

Este interesante artilugio lo distribuye 007 Soft (Tel. (91) 256 14 30).



Los usuarios de Commodore 64 están de enhorabuena, ya que Digital Integration, la creadora de este fantástico simulador de vuelo se ha decidido a convertirlo a este ordenador.

El juego lo distribuye para toda España System 4.



VES-ONE

Desarrollado por la firma alemana Videocomp, el VES-One es un equipo que permitia la creación de efectos profesionales de video en combinación con los ordenadores Commodore Amiga.El VES-One es un "genlock", es decir, un intersincronizador de una fuente de video y un ordenador AMIGA, de gran calidad. La inclusión de un generador de "Black Burst" de referencia CCIR/PAL, hace posible la utilización de la unidad sin señal de video de entrada y permite su uso como codificador S-VHS/video compuesto PAL. El aparato vale 255.000 pesetas y lo distribuye en España 007 Soft, Tel (91) 256 1430 y 256 1691.



Así se llama el nuevo pack que ha sacado a la venta la compañía española Dinamic y que está compuesto por los siguientes éxitos: After the War, A.M.C., Freddy Hardest in Manhattan South, La Aventura Original y Satán. Cinco auténticos números uno en el mercado español.

KICK OFF 2

RITMO ALUCINANTE - JUEGO TACTICO SOBERBIO - PRECISION REALISMO - ENORME JUGABILIDAD

KICK OFF 2 incrementa de una forma tremenda la jugabilidad de KICK OFF, ganador del premio al JUEGO DEL AÑO en el Reino Unido y varios galardones similares en todo el mundo.
Se han añadido un montón de características nuevas al juego que ha cautivado a miles y miles de personas en todos los países.
Campo de tamaño total con "scrolling" multidireccional y con los jugadores, áreas, etc., en proporción correcta.
Opción 1 a 4 jugadores (Amiga y ST sólo).
Opción EQUIPO DE DOS JUGADORES contra el ordenador o contra otros 2 jugadores.
Cientos de jugadores, cada uno con una combinación única de atributos (Ritmo, Resistencia, Agresividad, etc.) y habilidades (Pase, Tiro, Corte, etc.).
Controles instintivos del joystick para driblar, pasar, chutar, cabecear o picar un balón y hacer cortes deslizantes o disparos en "chilena".
Controles DESPUES DEL TOQUE para "picar" la pelota o tirar "a rosca".
Variedad de TIROS LIBRES incluyendo la posibilidad de picar el balón o desviarlo de "rosca" alrededor de la barrera del contrario. 9 tipos de saques de CORNER con control completo de la potencia y dirección del saque. SAQUE DE BANDA corto y largo.
Selección del equipo de una plantilla de 16 jugadores con sustitución y elección y cambio de tácticas.
Competiciones de LIGA y COPA con descuento por lesiones, PRORROGA y muerte rápida con LANZAMIENTO DE TANDAS DE PENALTIS en caso de empate.

Almacenamiento de hasta 10 REPETICIONES DE JUGADAS con goles en memoria.
Facilidad para VER, EDITAR y SALVAR las repeticiones de jugadas y crear el disco de GOLES DE ORO.
DISEÑO DE UNIFORME, con 6 estilos y 32 colores.
Posibilidad de cargar equipos PLAYER MANAGER para un juego simple o un juego de liga (Amiga y ST sólo).
Carga tus propias tácticas diseñadas en PLAYER MANAGER.
Cartulinas rojas y amarillas, 24 ARBITROS diferentes cada uno con su temperamento y estilo, reglas del FUERA DE JUEGO, y un montón de caracteristicas que hacen de KICK OFF 2 el simulador perfecto de fútbol.



SYSTEM 4 de España, S. A.
Pza. de los Mártires, 10
28034 MADRID
Tel.: 735 01 02
Fax: 735 06 95

ANCO

INFORME



Aprender jugando

Aunque en Europa el software educativo lleva ya algún tiempo funcionando y la mayoría de los usuarios lo conocen, en España es una novedad aún sin explotar. Por esta razón System 4 y Coktel Vision han creado una nueva compañía dedicada en exclusiva al campo de la enseñanza asistida por ordenador: COKTEL EDUCATIVE.



Coktel Educative es la primera compañía en nuestro país (originada por dos empresas de software de entretenimiento) dedicada al desarrollo de software didáctico.

Todos los programas, en principio, estarán disponibles para los ordenadores Amiga, PC y Atari, aunque se está estudiando la posibilidad de editarlos en Amstrad CPC disco. De momento los primeros en salir a la venta pertenecen a las áreas de Matemáticas, Inglés y Multipercepciones.

En matemáticas destaca el programa "Jo, el Dromedario", que relata la his-

Presentación de Coktel Educative en el Hotel Foxá.













Estos son algunos de los primeros títulos que saldrán a la venta: "Balada", "Enigma en Oxford", "Los Tres Cerditos se Divierten", "Los Pequeños Castores en el Bosque", "Jo, el Dromedario" y "Picsou Cazador del Tesoro".

toria de este simpático animal del desierto, que ha perdido la joroba donde se encuentra todo el saber matemático. El jugador deberá ayudar a Jo a encontrar de nuevo su dignidad, evitando todas las zancadillas que recibirá por parte de sus enemigos. Para ello deberá dar respuesta a una gran cantidad de cuestiones matemáticas, disponiendo simpre de la ayuda del "Fruto de la Tentación".

El Inglés está representado por dos programas, "Balada" y "Enigma en Oxford". Son aventuras fundamentadas en técnicas de pedagogía activa, revisiones y explicaciones, mini-juegos, diccionarios y un largo etcétera que por su calidad gráfica y enfoque, los convierten en la herramienta ideal para el aprendizje del Inglés.

Por último nos encontramos con los programas de Multipercepciones, una importante colección para los más jóvenes. Son programas basados en personajes de Walt Disney, lo que ya les dota de un especial atractivo para los niños más pequeños. Gracias a este tipo de programas el niño desarrollará el sentido de la observación, de la memoria y de la reflexión.

Según las previsiones de Coktel Educative, en breve saldrán a la venta diez primeros títulos que se verán complementados por otros tantos antes de que acabe el año.



Mario Martínez (Director de System 4) junto a Roland Oskian (Director General de Coktel Vision).



TOPO SOFT Y LA WARNER

Quizá muchos os esteis preguntando qué relacción existe entre Topo Soft y la Warner. La respuesta hasta no hace mucho era ninguna, aunque Gabriel Nieto, director de la compañía, ha decidido entablar conversación y preparar el lanzamiento de dos juegos, ambos basados en las películas: GREMLINS II y CRITTERS II.

La primera de las películas, Gremlins II, es responsabilidad de una conocida pareja en el mundo del cine, Steven Spielberg y Joe Dante, que ya triunfaron sobradamente con la primera parte de este film.

El tema del juego es todavía secreto, aunque según declaraciones de la compañía, se ceñirá al espíritu de la película.

El lanzamiento de ambos juegos se realizará, aproximadamente, en el mes de septiembre, de la mano de Erbe en España y de Elite en el resto de Europa. Os mantendremos informados.



Digitalizaciones en Amiga

La empresa New Hard & Soft, S.A. está distribuyendo un interesantísmo periférico para el Commodore Amiga, sin el cual, digitalizar con una camara en color, puede resultar sumamente desastroso. Esto se debe a que si digitalizamos una imagen con una cámara a color en un digitalizador blanco y negro (como el Digiview, por ejemplo), a la señal de video se le superpone la fatídica portadora de color, que produce unas desagradables franjas verticales.

El Separador de Colores NHS filtra la señal y permite, mediante un conmutador, la separación de las componentes primarias de señal de video: rojo, verde y azul, de una forma automática y sin necesidad de filtros.

Las imágenes obtenidas con esta indispensable herramienta son realmente asombrosas y muestran una vez la potencia del ordenador y sus periféricos.

INFORMAT



El Color Compil CC2 permite, mediante la conexión de dos Amigas, la utilización de hasta 256 colores simultáneamente en pantalla. El pabellón de Amiga estuvo rebosante de gente durante toda la feria.

Del 4 al 9 del mes de Junio, en Barcelona, ha tenido lugar una de las más importantes ferias de informática de nuestro país: Informat 90. Allí estuvieron presentes las más importantes empresas del sector, presentando sus nuevos equipos y potenciando sus aparatos.

Amstrad hizo presencia con dos nuevas sorpresas siguiendo el lema que la caracteriza, calidad a bajo precio. Se trata de un AT portátil con disco duro, unidad de 3.5" a escoger de dos modelos 286SX y 386SX. La otra sorpresa era ni más ni menos que un interesantísmo Fax con teléfono incorporado, que además ofrecía la posibilidad de hacer fotocopias y conectarlo al ordenador para transferir datos directamente sin necesidad de utilizar papel o para utilizarlo como impresora.

Otra de las novedades más esperadas era la aparición del Amiga 3000 y allí estuvo, en el pabellón de Commodore, haciendo demostraciones de animación gráfica y de sus poderosos 25 Mhz. Mad Computer, por su parte, presentó en el mismo stand un nuevo periférico que permite conectar dos Amigas y obtener una paleta de 256 colores simultánemente en pantalla.

BUCCANNEERS

Si te gustan las aventuras de piratas estás de suerte, porque una nueva compañía de software, G.LL de la que ya hablamos en anteriores números, está preparando un interesante lanzamiento: el juego Buccanneers.

Lo interesante e innovador del lanzamiento es que el juego es una conversión de una máquina recreativa, Buccanneers, que a su vez es una creación española de la empresa Duintronic.

Se trata de la primera conversión en España de una COIN OP.

El juego estará disponible para todos los formatos, aunque primero saldrán en las versiones de 16 bits, como Amiga, Atari ST y PC. La fecha de lanzamiento es el mes de octubre.



PANORAMA

Juguemos juntos, pero no revueltos

JUEGOS RS-232



Cable Data Lynx

Pensando intensamente en mejorar vuestra vida social, MBS&MBS HardSoft os brinda una guía paso-a-paso para ser artistas en interfaces y conectar ordenadores entre sí (lúdicamente hablando, of course).

Comencemos aclarando para todos los seres humanos que lo ignoran y para los que no lo saben, que un Datalink es básicamente una facilidad para que dos contendientes puedan participar en el mismo juego pero desde ordenadores distintos. Ambos aparatos, mucha atención, se conectan con un cable y este cable es lo importante de la historia de hoy. Tampoco sobra decir que hay que tener dos unidades softwarianas del mismo juego, una para cada ordenador. Y puestos a aclarar, se precisa que ese juego permita participar en modo Datalink. No es tan complicado como parece, de verdad.

Los juegos más famosos con esta alternativa maravillosa llevan años en el mercado, aunque más a nivel de demostración que de usuario. Se lleva la palma la gama del "Sublogic's Flight Simulator" (II, III y Jet), el cual usa el Datalink para que dos jugadores vuelen simultáneamente en el mismo espacio aéreo. Además de ser uno de los más conocidos, fue el primer juego que lo puso a disposición de los ordenadores caseros.

Antes de seguir contando historias acerca de los juegos con los que podéis pasarlo pero que muy bien, sepamos gracias a nuestro departamento de ingeniería, hábilmente dirigido por el señor Benito, qué se precisa para hacerlo realidad.

La comunicación se realiza vía RS-232, lo cual ya nos da una somera idea de que los ordenadores a utilizar deben tener tal interfaz. Si no lo tuviera o tuviese, caso del CPC, el Taller de Hardware de este mismo número os indica, graciosamente, cómo construirlo.

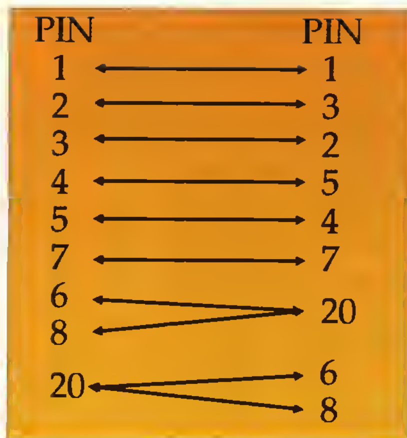
Supongamos que ya tenéis un programa que soporte el Datalink y deseáis, humana aspiración, lograr la tan ansiada conexión. No vale cualquier cable, no señor. Son precisos unos cruces y unas uniones para que funcione como está mandado. En un lindo recuadro hemos puesto los pines de un conector y los pines de otro, marcando cual se une a cual. Avisamos, porque somos avisadores, que muchos pines no llevan cable, bien en un extremo, bien en otro, bien en los dos. Del 9 al 19, por ejemplo y ambos inclusive, no se conectan.

A la hora de la compra hay que solicitar educadamente un cable de cinta de ocho conductores y dos conectores (que no conductores) de 25 pines tipo "D". Si no sois muy duchos en el arte de la soldadura, llamad a ese amigo manitas que disfruta haciendo chapuzas a cambio de una cervecilla. Papa, los domingos por la tarde, también podría servir (no siempre).

A nivel amistoso y con la sana finalidad de que tengáis esta historia lo más clara posible, ved que los pines 6 y 8 del primer conector van al pin 20 del segundo. Y ojo, que también es así a la inversa, es decir, los pines 6 y 8 del segundo conector van al pin 20 del primero. Facilísimo.

Parece una tontería, pero dependiendo de si el zócalo es macho o hembra, lo compraréis hembra o macho. Esto lo tenéis que tener en cuenta respecto a los dos ordenadores que pensáis conectar. Es una cuestión de lógica, evidentemente.

Volvamos a los juegos. Hay muchos pero no todos, por desgracia, disponibles en nuestro amado país. Por si alguien tiene la oportunidad de cazar alguno por esas tierras de Dios, hablaremos de los que pululan por América, Europa y parte del extranjero. Quizás los más divertidos para jugar con el Datalink sean el "Firepower" y el "Galactic Invasión", Si tenéis ocasión de haceros con alguno de ellos no lo dudéis ni one moment.



Conexionado de los pins.



Falcon.



RVC Honda.

Los belicosos pueden dirigir su búsqueda hacia nombres como "Falcon", "Tank", "A-10 Warthog" o "Flight of the Intruder". El "Tank" y el "A-10 Warthog" permitirán que los contendientes conduzcan un tanque cada uno, un avión cada uno o un tanque y un avión cada uno y, cosa fina, simultáneamente.

Metidos en plan metafísico, el "Populous" casi nos hará creer que somos un semidios. Claro que nuestro oponente se empeñará en que no lo seamos y cada vez que hagamos proselitismo o castiguemos a los infieles con plagas y similares, se empeñara en llevarnos la contraria. Es muy recomendable para místicos y usuarios creídos. Este juego está siendo constantemente renovado y las versiones difieren bastante de unas a otras.

Cuando el tema sea la velocidad, jugar con el Datalink adquiere aires de arte elevado al cubo. Carreras de motos con el "RVF Honda" o de coches alocados con el "Stunt Car Racer", son experiencias que no se olvidan fácilmente.

No siempre funciona la cosa, pero dicen los entendidos que hay consolas a las que se puede conectar este maravilloso invento. Nosotros no lo hemos logrado, pero decirlo, lo dicen.

Probablemente existan más juegos en el mercado y estén saliendo continuamente, lo cual nos hace recomendaros que os pongáis en contacto con buenas tiendas y deis la lata al respective.

No queremos despedirnos de tan amables lectores sin advertir que algunos juegos en algunos ordenadores plantean algunos problemas a la hora de que cada cual use un joystick, siendo en tales casos de impepinable necesidad que uno de ellos sea controlado con el teclado. Otro día seguiremos hablando del Datalink, cuando ya lo tengáis construido.

HARDWARE



RAMJET +3

Un transfer para +3

A estas alturas estamos seguros de que todos vosotros sabéis lo que es un transfer, aunque no está de más repetirlo porque siempre hay algún nuevo usuario al que le pilla de sorpresa.

Un transfer es un periférico capaz de transferir un programa ubicado en la memoria, del ordenador a una cinta o disco, aunque también pueden ofrecer otras utilidades al usuario, como pueden ser grabar pantallas, usar cargas turbo para cinta, pokear la memoria y algunos (los más potentes) hasta ensamblar, desensamblar, buscar datos y buscar gráficos y sonidos.

El que nos ocupa en estos momentos es el llamado Ramjet +3, de Hard Micro, lo que nos confiere gran seguridad, ya que esta empresa española lleva ya muchos años diseñando periféricos de este tipo para los más importantes micros de 8 bit: Commodore 64, Spectrum y Amstrad CPC y siempre con unos resultados gratos para el usuario.

Ramjet +3 funciona en una limitada serie de Spectrum, exactamente en dos: el +3 y el +2A (el de color negro). Estos dos modelos son los únicos que incorporan las nuevas ROM que soportan el sistema operativo de disco del Spectrum.

Entre las habilidades de este magnífico transfer destaca la posibilidad de transferir programas de disco a cinta, de cinta a disco (que no es lo mismo que lo anterior, ¡no es aplicable la propiedad conmutativa!) y de disco a disco. Además podemos alterar la memoria del ordenador o si quereis llamarlo de otra forma, poner pokes y salvar nuestras pantallas preferidas (ideal para juegos de Strip Poker).

Como diferencia respecto a otros ingenios del mismo calibre, Ramjet +3 ofrece una modalidad de copia inédita, permite copiar programas por hardware (como mencionábamos anteriormente) y por software, permitiéndonos en todo momento cambiar los nombres del programa e incluso alterar la pantalla de presentación.

Otros detalles que son de agradecer y que muy pocos aparatos de este tipo incluyen, es la continuidad del port de expansión, que nos permitirá conectar otros periféricos además del Ramjet sin ningún tipo de problemas y un conmutador que permite mantener activado o desactivado el transfer, con lo cual se evita cualquier tipo de incompatibilidad.

Inconvenientes podrían citarse muy pocos y de ínfima envergadura, aunque al acabado de este periférico le ha faltado algo, el color. Realmente tener una caja blanca para el Ramjet +3, cuando el Spectrum es de color negro, es un aspecto poco decorativo.

PERIFERICO:
RAMJET
Creador:
Hard Micro
Distribuidor:
Hard Micro S.A. Villarroel, 138, 1,1. 08036 Barcelona. Tel (93) 323 28 44.
Lo mejor:
Manual muy completo.
Lo peor:
Sólo funciona en el +3 y +2A.
Precio:
10.500 pesetas.



COCONUT



C/ ALVAREZ MENDIZABAL, 54
(ANTES VICTOR PRADERA)
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES

POR TELEFONO TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS*

TEL. (91) 248 54 81

*(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACEN)

HORARIO
Lunes a Sabado
De 10 a 2 y 5 a 8'30
CERRADO SABADOS TARDE

AMSTRAD C D

ADIDAS SOCCER	1200/1900
ANGEL NIETO	1200/1900
BUBBLE +	975/1900
CASTLE MASTER	1200/1900
DOUBLE DRAGON 2	1200/1950
GENIAL	1200/1900
ITALIA-90	1200/1900
KLAX	975/1900
MAGIC JOHNSON'S	1200/1950
MAD MIX II	1200/1900
METAL ACTION	1450/1950
MANCHESTER UNIT	1200/2250
MORTADELO 2	1200/1950
SLI SPY	975/1900
SHADOW WARRIORS	975/1900
SIM CITY	1200/1900
SIRWOOD	1200/1900
TEST DRIVE 2	1200/1950

PCW 8256-8512

ANGEL NIETO	3500
COLECCION PCW 1	3990
COLECCION PCW 2	3990
COLECCION PCW 3	3990
CORSARIOS	3500
LAST NINJA 2	3500
LIVINGSTONE SUP. 2	3500
MOT	3500
SIRWOOD	3500
TETRIS	3500

SPECTRUM C D

ADIDAS SOCCER	1200/1900
ANGEL NIETO	1200/1900
ANCIENT BATTLES	1200/1950
CASTLE MASTER	1200/1900
GENIAL	1200/1900
HOSTAGES	975/1900
ITALIA-90	1200/1900
KLAX	975/1900
MAGIC JOHNSON'S	1200/1950
METAL ACTION	1450/1950
MANCHESTER UNIT	1200/1950
SLY SPY	975/1900
SIM CITY	1200/1900
SIRWOOD	1200/2250
SHADOW WARRIOR	975/1900
TEST DRIVE 2	1200/1950
TURRICANE	975/1900
VULCAN	1200/1950

JOYSTICK'S

KONIX	2500
KONIX +2 +3	2800
QUICK JOY TURBO	2800
QUICK JOY +	2200
NAVIGATOR	3500
PRO-500	2800
TELEMACH 200	7600
TELEMACH DOBLE	15900
ZERO ZERO JUNIOR	1200
JOYSTICK PC+TARJETA	6000

PC 1512-1640 Y COMPATIBLE

SANGEL NIETO	2850
ANCIENT BATTLES	2450
AFTER BURNER	2850
BUDOKAN	5000
CASTLE MASTER	2250
DOUBLE DRAGON 2	2500
EAST VS WEST	2250
F-15 STRIKE EAGLE	3900
F-19 STEALTH FIGHTER	12000
GIGANTE PC-2	2750
INDY (AVENTURA)	5490
ITALIA 90	2250
MAGIC JOHNSON'S	2500
SIM CITY	3900
STRIDER	2250
VIAJE CENTRO TIERRA	3900
VULCAN	2450
WALL STREET	3900

EDUCATIVOS

MATEMATICAS 11-12 AÑOS	4995
MATEMATICAS 12-13 AÑOS	4995
MATEMATICAS 13-14 AÑOS	4995
MATEMATICAS 14-15 AÑOS	4995
INGLES MEDIO INFERIOR	4995
INGLES MEDIO ALTO	4995
INGLES SUPERIOR	4995
TRES CERDITOS 4-7 AÑOS	3995
P.CASTORES 7-10 AÑOS	3995
PICSOU 9-13 AÑOS	3995

*DISPONIBLE PC-ATARI-AMIGA

AMIGA

ADIDAS CH. SOCCER	2250
DRAGONS LAIR 2	8905
EAST VS WEST	2250
F-29 RETALIATOR	3900
IVANHOE	2250
INDY AVENTURA	5490
ITALIA-90	2250
INT.CHAMP WRESTLING	3900
MAGIC JOHGNSON'S	2500
PLAYER MANAGER	3900
SIM CITY	3900
SHADOW WARRIORS	2250
SLY SPY	2250
TV.SPORT BASKET	3900
TRASEURE TRAP	3500
TETRIS	2250
VIAJE CENTRO TIERRA	3900
WALL STREET	3900

MATERIAL

10 DISCOS 5.25" DC.DD	650
10 DISCOS 3.5" DC.DD	1300
ARCHIVADOR 100U 5.25"	1600
ARCHIVADOR 40 U.3.5"	1300
RATON PC WITTY MOUSE	6900
DISCOLOGY CPC	8000
MULTIFACE TWO CPC	16500
MODULADOR M-1	9500
CABLE CASSETE 6128	1200
INTERSOUND MDO	4995

ATARI-ST

BUBLE +	2250
DYNASTY WARS	2250
EAST VS WEST	2250
F-29 RETALIATOR	3900
INFESTATION	2250
IVANHOE	2250
INDY AVENTURA	5490
ITALIA 90	2250
KLAX	2250
MANCHESTER UNITED	2450
PLAYER MANAGER	3300
SHADOW WARRIORS	2250
SLY SPY	2250
SPACE ACE	8995
SIM CITY	3900
TENNIS CUP	2250
TREASURE TRAP	3500
VIAJE CENTRO TIERRA	3900

SEGA

ACTION FIGHTER	1990
ENDURO RACER	1990
SUPER TENNIS	1990
THE NINJA	1990
TRANSBOT	1990
CALIFORNIA GAMES	5590
DOUBLE DRAGON	5590
GOLDEN AXE	5590
SHINOBI	5590
VIGILANTE	5590

ORDENADOR PROFEX XT-111



OFERTA 1: PROFEX XT-111 CONFIGURACION BASICA 99.000 PTS.

OFERTA 2: PROFEX XT-111 +DISCO DURO 20 Mb 139.000 PTS.

OFERTA 3: PROFEX XT-111 VERSION COLOR VGA 199.000 PTS.

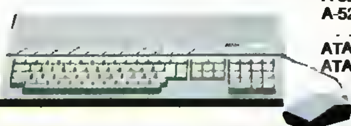
CONFIGURACION BASICA:
- ALTA VELOCIDAD A FRECUENCIA 10 Mhz
- 512 K. AMPLIABLE A 640 K.
- TARJETA GRAFICA CGA/MGA
- MONITOR PAPER WHITE
- TECLADO EXPANDIDO 102 TECLAS
- UNIDAD DE 5 1/4" PARA 360 K.

AMIGA 500 y 2000



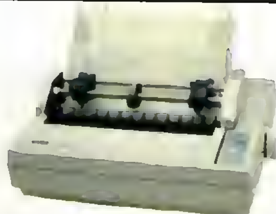
AMIGA 500	89.900
A-500+M.COLOR	138.000
AMIGA 2000	185.000
A-2000+M.COLOR	229.000
IMPRESORA MATRICIAL	38.900
MEMORIA INTERNA 500 K	17.900
U. DISCO EXT. 3'5"	19.900
MONITOR COLOR 1084	54.000

ATARI 520 y 1040 STE



ATARI 520 ST-S.ORO	59.900
ATARI 520 STe	84.900
A-520 ST+M.COLOR	114.900
A-520 + M.COLOR + IMPRESORA	149.900
ATARI 1040 STe	119.900
ATARI PORTFOLIO	49.900

IMPRESORA EPSON LX 400



CARACTERISTICAS TECNICAS:
- MATRICIAL DE IMPACTO 9 AGUJAS
- VELOCIDAD:180CPS ELITE.150 CPS PICA
- ALIMENTACION DE PAPEL CONTINUO Y HOJAS SUELTAS
- 80 CARACTERES POR LINEA HASTA 160
- SENTIDO DE IMPRESION BIDIRECCIONAL. INTERFACE PARALELO.

38.900 PTS.

CONSOLA SEGA



MASTER SYSTEM	16.900
MASTER SYSTEM+ (INCLUYE PISTOLA)	19.900
SUPER SYSTEM (PISTOLA + GAFAS)	29.900
JUEGOS DESDE	1.990

* ENVIOS DE MATERIAL A TODA ESPAÑA. CONSULTAR
* IVA INCLUIDO EN TODOS LOS PRODUCTOS

CUPON DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: COCONUT INFORMATICA. JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54. 28008 MADRID

NOMBRE/APELLIDO..........
DIRECCION..........
POBLACION.......... C.P..........
TELEFONO..........
MODELO ORDENADOR..........
FORMA DE PAGO: TALON ☐ CONTRA REEMBOLSO ☐

TITULOS	PRECIO
....	....
....	....
....	....
GASTOS DE ENVIO..........	200
TOTAL..........	....



Amiga Action Replay

Action Replay es un nuevo interface para el Amiga que nos permite ralentizar un programa en la medida que lo deseemos, además de interrumpir la ejecución del mismo para así poder estudiar y modificar el código que lo compone.

Este aparato se podría entonces catalogar como interface "pokeador", pues su aplicación más inmediata es la inspección de las diversas rutinas de un juego determinado, para encontrar el ansiado Poke que nos otorga vidas infinitas, más munición, etc. Además este interesante periférico permite salvar el contenido de la memoria a disco (máximo un mega, válido para sacar copias de seguridad de juegos y utilidades) de forma comprimida, con lo cual ahorraremos mucho espacio en el disco.

El artefacto en cuestión cuenta con el apoyo de un completo manual, eso sí, en inglés, y de un software, un disco, que nos permite trabajar con los del Action Replay de un forma clara y sencilla.

Action Replay se instala fácilmente: no hay más que insertarlo en el slot lateral izquierdo del Amiga (con la máquina apagada, por supuesto). Una vez hecha esta simple operación, podemos encender el Amiga, observando una pantalla de presentación en la que se nos confirma que el ordenador reconoce la presencia de Action Replay y que éste se encuentra en modo activo.

Los pokes

Podemos ahora cargar, de la forma habitual, cualquier juego, y ponernos a jugar con él. Supongamos por un momento que el juego es uno de los clásicos masacramarcianos que se desarrollan a una elevada velocidad, y, en un punto del mismo, nos suelen quitar vidas repetidamente, pues se requiere una gran dosis de habilidad.

Aquí es donde entra en acción Action Replay (valga la redundancia): el interface, que hasta ahora ha pasado inadvertido, puede ser activado sin más esfuerzo que pulsar un pequeño interruptor dispuesto a tal efecto y con una de las opciones del menú, "Trainer", iniciar la busqueda de los Pokes deseados. Hay que señalar que el aparato

viene con varios sistemas de búsqueda, a cual más avanzado y potente.

El ralentizador

Otra de las características del interfaz es el ralentizador, que puede ser accionado por medio de un pequeño conmutador con un testigo de funcionamiento. Una vez conectado, podemos ver su efecto en la velocidad del juego, pudiendo variar la misma según nuestros deseos mediante un control de velocidad incluído en el aparato. Así, una vez que hayamos pasado con éxito el punto fatídico del juego, podemos desconectar la ralentización, y continuar jugando en condiciones normales.

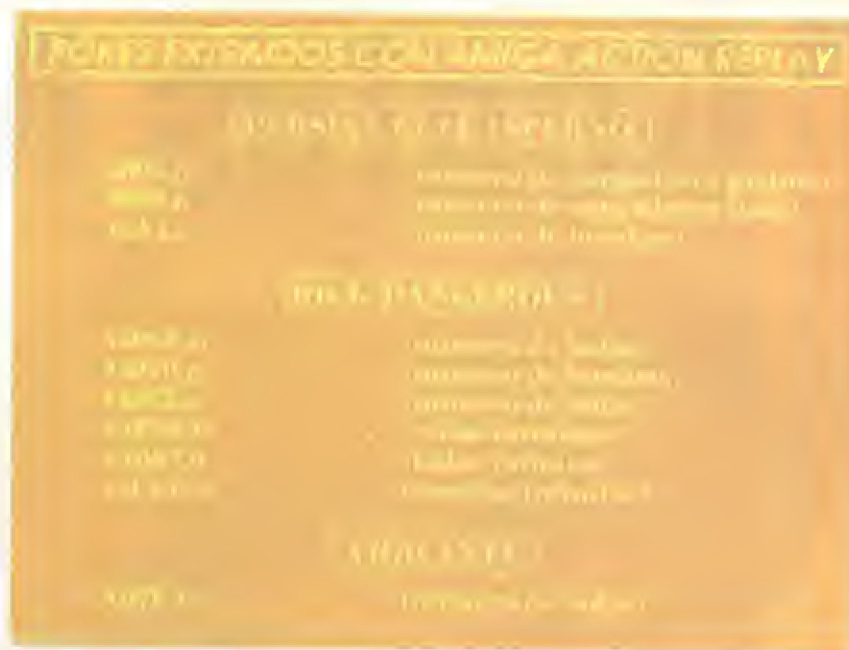
Otro uso interesante del ralentizador es la congelación de imagen para poder obtener fotografías nítidas de la misma, advertir los distintos cambios que se suceden en un juego (creación de alguna figura o fases de animación de ésta) o incluso hacer más fácil un juego que, por su naturaleza, sea demasiado rápido.

Funciones del Action Replay

En cualquier momento, podemos detener momentáneamente la ejecución del programa que tengamos en la memoria de nuestro Amiga, y dar paso al software propio del interface. Para esto, no hay más que pulsar el botón "freeze" (Congelación) del Action Replay. Nos aparece entonces una pantalla de trabajo, donde podemos teclear una gran cantidad de comandos del interface. Las instrucciones disponibles del interfaz pueden ser fácilmente consultadas usando la tecla Help.

Comentamos ahora algunos de los puntos más importantes de este entorno:

✦ Podemos desensamblar o ensamblar directamente el contenido de la memoria a partir de una dirección determinada.



✦ Se puede buscar una cadena alfanumérica, u otro dato de cualquier índole a lo largo y ancho de la memoria.

✦ Es posible transferir bloques de código de un punto a otro de la memoria.

✦ Se pueden escuchar por separado las melodías o efectos especiales asociados a los diferentes canales de sonido activos.

✦ Muy interesante es la opción Train, que nos da la posibilidad de buscar, por eliminación, la posición de memoria donde se registran los datos más significativos del juego: vidas, munciones, tiempo, energía,...

✦ Podemos observar, si lo deseamos, una tabla de estado de nuestro Amiga, en la que nos indican las interrupciones activas.

✦ Se puede seleccionar cómodamente el tipo de teclado: americano o alemán.

En resumen, Amiga Action Replay es un interface que ofrece unas posibilidades muy interesantes para todo aquel que esté interesado en sacar el máximo provecho a sus juegos e incluso trabajos en código máquina.

Sergio Ríos Aguilar.

Creador:
DATEL ELECTRONICS.
Distribuidor:
ABC ANALOG.
Lo mejor:
La herramienta ideal para el Hacker.
Lo peor:
Sólo funciona con el Amiga 500.
Precio:
14.900 pesetas.

Este producto se encuentra disponible en la sección de OFERTAS de MegaOcio.

HARDWARE

Genius Mouse

Ratón para CPC



En este número os presentamos un curioso periférico, habitual en ordenadores de 16 bits, tales como los Amiga, Atari o PC's, pero muy poco corriente en la familia de los Amstrad CPC. Se trata del "ratón".

El ratón, como muchos sabreis, es un aparato ideado principalmente para hacer más fácil y rápido el trabajo de cara al usuario, de tal manera que con un simple movimiento de nuestra mano o con una sola pulsación de un botón se logre realizar una tarea que de otra manera sería tediosa. Está diseñado ergonomicamente para que una mano común se adapte a su forma y pueda controlarlo con gran soltura, facilidad y rapidez.

El ratón está orientado en primer lugar a su utilización en el mundo de los compatibles, precisamente porque son estos ordenadores los que cuentan con la mayor cantidad de complejos programas que requieren un instrumento que permita simplificar su uso (el ratón). En este caso, tales programas, son por lo general potentes diseñadores gráficos, (tales como Paint brush, Deluxe Paint, Art Studio...), programas de diseño asistido por ordenador o CAD, (Autocad, Cad, DR.Draw...), o complejos programas de autoedición (como Page Maker, Ventura Publisher...), y en general, cualquier programa en el que

se note el gran uso y la utilidad de este aparato.

El ratón no es un elemento propio solamente de los PC's, hoy en día el ratón es un instrumento indispensable en cualquier sistema, de hecho, existe una gran cantidad de ordenadores que no pueden ser controlados sin ratón, o en los cuales se recomienda estrictamente el uso del mismo para su manejo (recordemos, por ejemplo, el sistema GEM, que se suministraba con las series PC 1512 y PC 1640 de Amstrad o mismamente el Amiga).

El ratón no es un aparato que solamente puede ser utilizado en programas de diseño, autoedición o similares, sino que puede ser reconocido y programado por cualquier usuario, al igual que lo hariamos con cualquier otro dispositivo para adaptarlo a nuestras necesidades y propósitos.

Ahora los usuarios de la gama CPC de Amstrad también podrán ser felices poseedores de tan curioso aparato. Hasta ahora, los usuarios de los CPC no habían tenido una buena oportunidad de hacerse con un ratón que valiese la pena.

Como es lógico, este ventajoso y útil instrumento deberá emplearse conjuntamente con algún programa que requiera sus servicios o que los permita, ya que de no ser así, el ratón en si no tendría ninguna utilidad.

Para conectar el ratón a los CPC no sólo se necesita la boca de conexión del joystick, sino que también se necesita electricidad, a diferencia de un joystick común. Este interesante periférico de LINE, se compone de dos aparatos, uno, el propio ratón, y otro, el interface para posibilitar la conexión del ratón al ordenador. Este último trae dos conectores, uno que se enchufa en la clavija de 5v y otro para que se enchufe la clavija propia del ordenador, además, cuenta con una boquilla en la que se introducirá posteriormente la gemela del ratón.

Nosotros hemos probado el ratón Genius en varios de estos programas y el resultado obtenido ha sido en todas las ocasiones sorprendente. A diferencia de los ratones antes aparecidos en el mercado, éste responde mucho mejor a nuestros movimientos, se mueve bastante más rápido que otros anteriores y se domina perfectamente gracias a su cómodo diseño. Cuenta además con tres botones, (por lo general un ratón más modesto sólo cuenta con dos), que nos permiten en caso de que haya tres opciones principales, como en el caso de Page Maker (validar, cancelar e ignorar), no tener que estar recurriendo al teclado cada dos por tres para pulsar la tecla de turno.

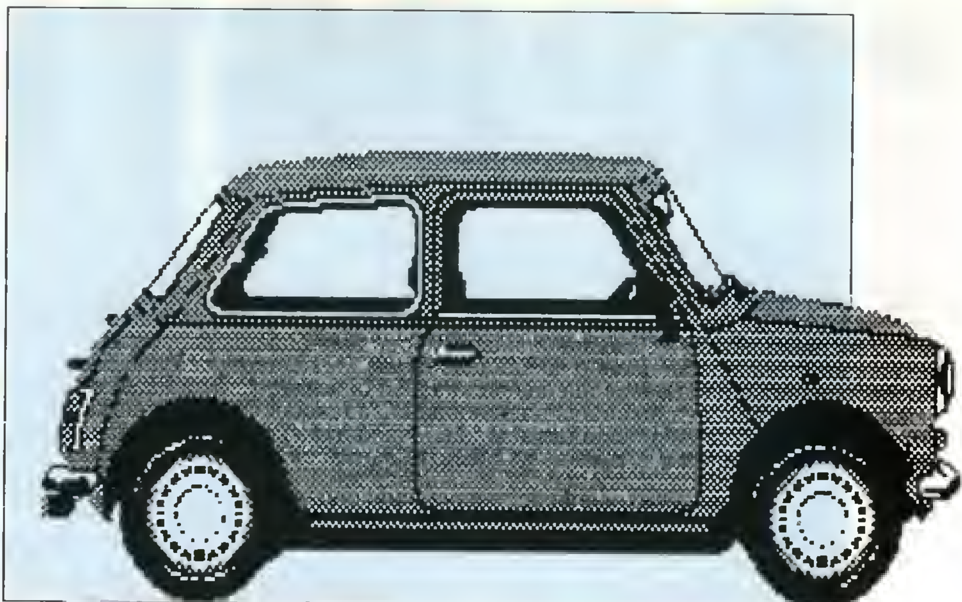


Ilustración del Microdesign (Extra-Extra).

Cuando el ratón este conectado actuará como si fuese un joystick en cualquier programa normal, es decir, podremos emplearlo en cualquier tipo de utilidad o juego que reconozca el joystick, ya que la señal de salida emitida tanto por uno como por otro es exactamente igual.

La utilización del ratón en programas como Art Studio, para los CPC es una auténtica gozada, algo que no es común es los usuarios de CPC, algo completamente nuevo. No tendremos que tocar el teclado para nada.

Los usuarios que acostumbren a utilizar programas de autoedición, tales como Page Maker o Micro Design, encontrarán en el ratón un verdadero aliado, ya que facilita de una manera increible la maniobrabilidad en la mayoría de los programas.

Es conveniente el adquirir el ratón con un programa en el cual se demuestre su utilidad o bien, en caso contrario, adquirir el programa deseado con ratón (si es que precisa de él). Por fin, gracias a LINE, podemos disfrutar de la comodidad de manejo que nos ofrece este singular y curioso periférico en nuestros Amstrad CPC, aunque eso si, se podría dar el inconveniente de que el ratón en la serie CPC nunca llegará a ser algo standar, por decirlo de algún modo, y al ser así, nadie garantiza que aparezcan o no programas que necesiten o permitan ser utilizados mediante el ratón. Esto es un punto que queda solucionado con el ratón de LINE, ya que al aprovechar las señales del joystick, podrá ser utilizado casi con toda seguridad en la mayoría de los programas (que incorporen como mínimo el manejo mediante joystick).

LINE nos ofrece el paquete de autoedición MICRO DESIGN para su utilización con ratón, el programa EXTRA-EXTRA, fuentes de gráficos para MICRO DESIGN y el ratón más el interface. Comprando todo junto el precio total es de 21.000 Ptas.

Creador:

SIREN SOFTWARE

Distribuidor:

LINE. C/Anaka, 40 - 20300 Irún, Guipúzcoa. Tlf: 943-615535 Fax: 943-615025.

Lo mejor:

Responde muy bien.

Lo peor:

Que no lo incorporen más programas.

Precio:

- Ratón + Interface: 15.500 Ptas.

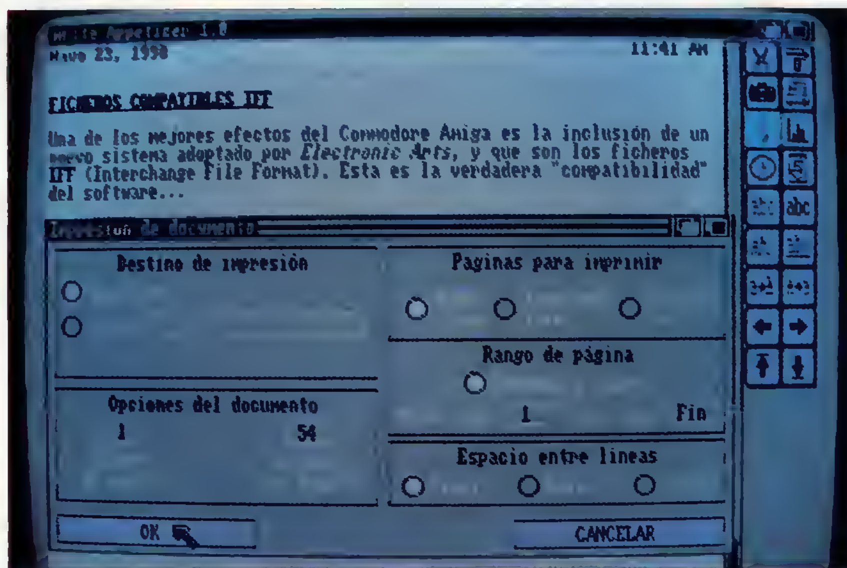
- Micro Design: 7.500 Ptas.

- Extra-Extra: 3.500 Ptas.

SOFTWARE

APPETIZER

Un pack muy especial.



Procesador de textos.

Lo habitual es que al oir hablar de un paquete de programas pensemos inmediatamente en cuatro programas fundamentales: un procesador de textos, un gestor de bases de datos, una hoja de cálculo y una agenda electrónica. Por tanto, no deja de sorprender el hecho de que Appetizer sólo tenga uno de estos cuatro programas.

En consecuencia, conviene analizar detenidamente la utilidad de cada uno de los cuatro programas que contiene el pack. Empezaremos por el procesador, que es el más "serio" de los cuatro.

WRITE

Así se llama este procesador de curiosas características, del cual lo que más llama la atención es su condición sonora. Y es que cuando los ordenadores se implantaron en las oficinas, todo el personal que trabajaba en éstas suspiró de alivio: por fin dejaba de oirse el ensordecedor escándalo formado por las antiguas máquinas de escribir. Pues bien, la mayor novedad que aporta este procesador es, precisamente, el hecho de sonar como una máquina de escribir. Cada vez que pulsamos una tecla suena el típico "Chac" de los tipos mecanográficos, y al pulsar [ENTER], una tintineante campanilla nos anuncia el retorno de carro. Sorprendente los primeros cinco minutos, y pesado los siguientes, aunque el orgullo de vacilar a los amigos y la posibilidad de suprimir el sonido lo convierten en un punto a favor de Write. En lo que concierne a la escritura propiamente dicha, es decir, a la acción de digitar, el programa se muestra adecuado, con suficiente respuesta a nuestras pulsaciones.

Las opciones disponibles se pueden obtener de tres maneras distintas: con el menú de iconos disponible en la parte derecha de la pantalla (accesible mediante el ratón), con el menú que aparece en la línea superior de la pantalla al pulsar el botón derecho del genuino roedor, y mediante la pulsación de una de las dos teclas Amiga junto con una letra, combinaciones estas que vienen recogidas en el menú anterior.

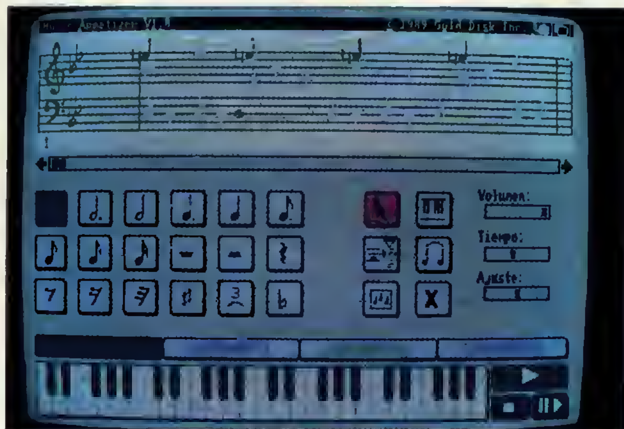
Por supuesto que las opciones disponibles son las típicas de un procesador, e incluyen las de cortar (eliminar un bloque de texto previamente marcado), pegar (mover un bloque de texto), copiar, imprimir, cambiar los tipos de letra (alternando entre cualquier combinación de los cuatro disponibles: normal, negrita, subrayado y cursiva), pasar un bloque marcado de texto a mayúsculas o a minúsculas, insertar la fecha o la hora, ver las estadísticas de los programas o ajustar el texto a derecha, izquierda, centro, justificado, etc. Es un buen programa, al que sólo se le echa en falta las opciones de encolumnar, insertar gráficos, cambiar tamaño de los tipos, etc. en fin, minucias que se pueden encontrar en cualquier programa de unas cien mil pesetas en adelante.

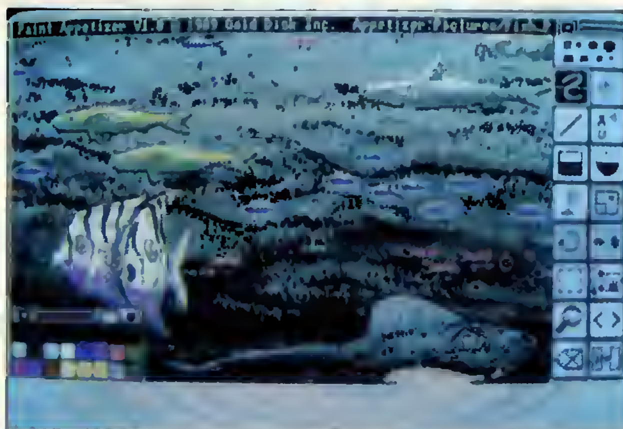
TILE

Este es un puzzle similar a esos que llevábamos en el bolsillo hace ya unos años, y que consistían en una superficie cuadriculada en la que había un único espacio libre al cual se iban desplazando las piezas que formaban la imagen hasta componer la figura de forma correcta. Tiene opciones para partir más o menos la pantalla, aumentar o disminuir el tiempo disponible, ver la imagen formada, suprimir el sonido, etc. Las pantallas son directamente importadas del diseñador gráfico, así que podemos crear las nuestras propias. Es divertido, aunque su inclusión en este pack no está totalmente justificada.

PAINT

Los diseñadores gráficos son programas que casi todo el mundo tiene, pero que muy pocos aprovechan en su totalidad. Con este sucederá lo mismo, a pesar de que su calidad es bastante buena. Como la práctica totalidad de los programas comerciales de este tipo, su uso se realiza principalmente a base de menús de iconos controlados por el ratón. Podemos escoger el grosor del trazo y si el borde será redondeado o cuadrado, insertar texto, utilizar el difuminador, rellenar superficies, crear círculos, circunferencias (no es lo mismo: los círculos están rellenos, mientras que las circunferencias son el


Música.


Dibujo.

contorno de éstos), rectángulos rellenos o no, definir bloques, salvar y recuperar pantallas, borrar la última acción realizada, aumentar una región del dibujo y escoger entre uno de los dieciseis colores disponibles. Las dos cajas, la de herramientas y la de colores, se pueden desplazar por la pantalla para no enturbiar nuestra capacidad artística, o hacerlas desaparecer. El manejo es bastante simple, aunque no por ello el programa carece de potencia. Entre los defectos que se le pueden poner, probablemente el mayor sea la no posibilidad de cambiar el modo gráfico ni la paleta. Aun así, puede servir para dar los primeros pasos y no se le pueden negar las virtudes, que son muchas.

MUSIC

Este es, probablemente, el más completo de los programas, junto con el procesador de textos, y también el más difícil de manejar. Podemos utilizar los cuatro canales del ordenador con una facilidad casi pasmosa, consiguiendo efectos logrados y cambiando parámetros como el volumen, el tempo o el ajuste (una especie de control graves-agudos). Podemos seleccionar la duración de la nota mediante los iconos en pantalla, insertar pausas, borrar notas malsonantes, escuchar canciones grabadas, cargar instrumentos (si bien en el disco solamente vienen cuatro, a saber: piano, guitarra eléctrica, trompeta y batería), marcar el compás, tocar la canción, pararla, etc. El programa incorpora también la posibilidad de definir patterns (trozos de música que convenientemente repetidos crean la melodía de una canción), eliminarlos, moverlos o copiarlos, modificar el compás, la clave musical utilizada, desplazarnos a una parte de la partitura, etc.

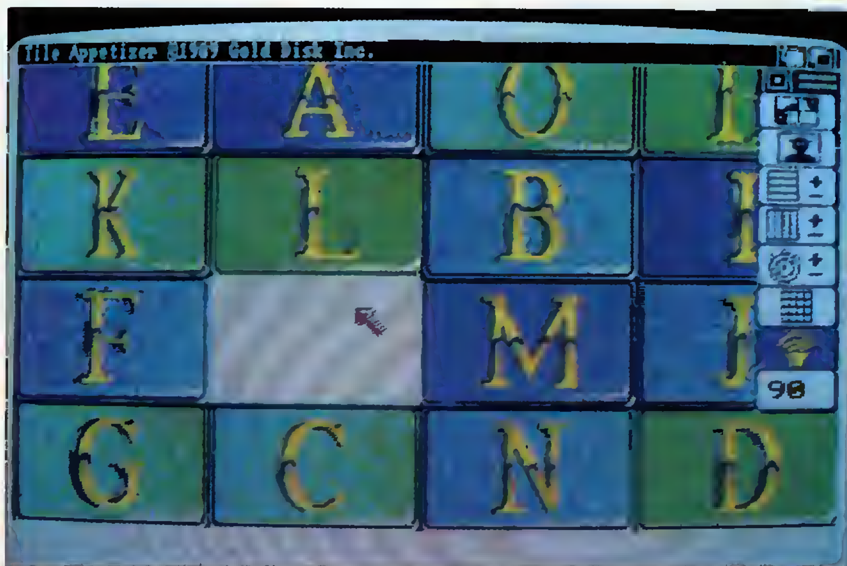
Las posibilidades son enormes, y si además se tiene experiencia en el manejo de órganos electrónicos tan populares hoy en día, la posibilidad de sacar partido al programa se hace más que factible. Los que disponen de uno de estos artilugios suelen ser capaces de tocar algunas canciones en ellos, sin conocer la partitura ni el tempo. El proceso de adaptación de nuestro órgano al ordenador partiría de incluir las notas tal como las tocamos nosotros. La introducción de notas se hace mediante el teclado o con el ratón, moviendo el puntero a lo largo del teclado dibujado en la pantalla y pulsando en la tecla adecuada. Posteriormente cambiaríamos las notas malsonantes por otras más largas o más cortas, ajustando la duración e incluyendo pausas donde sea necesario, y por último, habría que repetir los pasos con cada uno de los instrumentos que se vayan a incluir.

Como nota aclaratoria, el nivel de realismo de los instrumentos empleados es variable, siendo los más convincentes el piano y la trompeta, mientras que la percusión es algo más discreta y la guitarra deja bastante que desear.

Ricardo Palomares.

Conclusión:
UN GRAN PAQUETE

El conjunto de los programas mantiene una buena calidad, y además su composición da un enfoque totalmente distinto al rango de público potencial: no se trata de profesionales que se valgan del ordenador, sino de jóvenes que desean aprender y jugar, y que quieren tener los escritos (apuntes, trabajos escolares, etc.) ordenados. Sorprendentemente interesante.

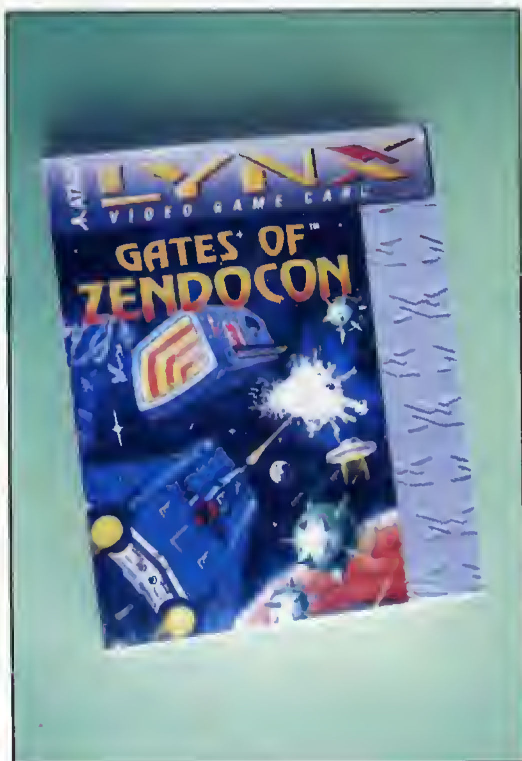


Juego.

Creador:
GOLD DISK INC.
Distribuidor:
COMMODORE ESPAÑA.
Equipo requerido:
Amiga 500 o superior.
Lo mejor:
Variado y económico.
Lo peor:
Una base de datos se habría agradecido.
Precio:
9.900 ptas. + IVA.



GATES OF ZENDOCON



La araña de Zendocon te capturó y te envió a lo más profundo de sus 51 mortales universos. Debes sobrevivir en cada uno de ellos y defenderte de sus hostiles habitantes si tienes esperanza de volver a casa. Encontrarás aliados a lo largo de tu camino. Si puedes liberar a los esclavos de Zendocon ellos te ayudarán a buscar las puertas que transportan de un universo a otro. ¿Podrás sobrevivir al desafío de Zendocon?, ¡Debes sobrevivir!. Tu recompensa por el éxito es la oportunidad de una dulce venganza. ¡Un duelo a muerte con la malvada araña!.

CONSIGUE YA TU CONSOLA LYNX



DE MEGAOCIO!

Ya puedes adquirir las primeras consolas Atari LYNX por gentileza MAILSOFT.

- *4096 Colores (calidad EGA)*
- *Incluye el cartucho California Games.*
- *Flip de pantalla para zurdos.*
- *Control de volumen y brillo.*
- *Posibilidad de conexión a otros LYNX.*

VENTA A CUALQUIER PUNTO DE ESPAÑA. SERVICIO EN 24 HORAS SIN GASTOS DE ENVIO.

Sólo: 32.900 Pts.

¡OFERTA EXCLUSIVA

SI, DESEO RECIBIR LA CONSOLA LYNX

Nombre y apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Población: ____________ C. Postal: ________

Teléfono: ____________________

Provincia: ____________________

Forma de pago:

☐ Reembolso(•) ☐ Giro Postal

(•) Gastos de reembolso 4%

RECORTE Y ENVIE ESTE CUPON A MEGAOCIO C/ ALMANSA, 110, LOCAL 8. 28040 MADRID

MAIL soft



VENTA POR CORREO

HORARIO DE PEDIDOS

LUNES A VIERNES
DE 10,30 A 14,00
Y DE 17,00 A 20,30

SABADOS
DE 10,30 A 14,00

(91) 227 82 25
(91) 239 04 75
(91) 239 34 24
(91) 522 49 79
FAX (91) 467 59 54

COMPRA POR TELEFONO



TIENDAS
MAIL SOFT



P.º de Sta. Maria de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel. 227 82 25



Montera, 32, 2.º
28013 MADRID
Tel. 522 49 79

SUPER EXITOS	SPEC AMSTR	SP.Disc A.Disco	Pc 5 1/4 Pc3 1/2	AMIGA ATARI
Acient Battles (War Games)	1200	2250	2450	2450
Altered Beast	545	1900		1995
Angel Nieto Pole 500	1200	1900	2850	2850
Black Tiger	1200	1900		2250
Blood Money	1200	1900	2250	2250
Bomber	1200	1900	2850	2850
Castle Master	1200	1900	2250	2250
Cyberball	1200	1900	2250	2250
Defender Of The Earth	1200	2250	2450	2450
Double Dragon II	1200	1950	2500	2500
F-18			4995	4995
Football Manager W.cup	1200	2250	2450	2450
Football Manager II	1200	2250	2450	2450
Gunship	1350	1900	3990	3990
Hammerfist	1200	1900	2250	2250
Heavy Metal	1200	1900	2250	2250
Hot Rod	1200	1900		2250
Italia 90 (Dro)	1200	1950	2500	2500
Italia 90 (Erbe)	1200	1900	2250	2250
Manchester United	1200	2250	2450	2450
Ninja Spirit	1200	1900		2250
Pack Genial	1200	1900		
Pack Metal Action	1450	1950		
Pipemanía	1100	1995	2250	2250
Power Drift	545	1900		2250
Pro Tennis Tour	1200	1900	2850	3390
Rainbow Island	975	1900		2250
Senda Salvaje	1200	1900		
Sonic Boom	1200	1900		2250
Stride	875	1900	2250	2250
Tom y Jerry II	875	1900		2250
Tv Sport Football			3900	3900
Vulcan (War Game)	1200	2250	2450	2450
World Cup 90	1500	3145		3145

SUPER NOVEDADES	SPEC AMSTR	+3 A.Disco	Pc 5 1/4 Pc 3 1/2	AMIGA ATARI
Adidas Championship Socce	975	1900	2250	2250
Adidas Tie Break	975	1900	2250	2250
Bubble +		1900	2250	2250
Cycles	1200	1950	2500	2500
Dan Dare III	1200	1950	2500	2500
Dynasty Wars	1200	1900		2250
East Vs West			2250	2250
Escape From The Planet	975	1900		2250
F-15 Strike Eagle	1350	2250	3900	3900
Garfield II	1200	1950		2500
Harricana		1975		1995
Hostages	975	1900	2250	2250
Imposamole	975	1900		2250
Jungla de Cristal			2850	
Khalaan			2250	2250
Kick Off II	1200	2250	3995	2450
Klax	975	1900	2250	2250
Kung Fu	1200	1950	2500	
Mad Mix II	1200		1900	
Magic Jhonson Basket	1200	1950	2500	
Midnight Resistance	975	1900		2250
Mundial de Fútbol	1200	1900	2850	2850
Resolution 101			3900	3900
Shadow Warrior	975	1900		2250
Sim City	1350	2250	3900	3900
Simulador de Tennis	1200	1950	2500	
Sirwood	1200	1900	2850	2850
Skate or Die	1200		2500	
Sly Spy	975	1900		2250
Snoopy	1200	1950	2500	2500
Turrican	975	1900		2250
Vendetta	1200	1900		2250
Wall Street			3900	3900
Widow Wizard			2250	2250

OFERTAS 16 bit	Pc 5 1/4 Pc 3 1/2	AMIGA ATARI
APB		995
California Games		995
Circus Games	1250	1250
D.Thomson O.Challenger		995
Driller	1250	1250
Freedom	1250	1250
G.Nius		995
Games Summer Edition		995
H.K.M.		995
Jabato	995	995
Los Picapiedras		495
Ninja Mission	995	995
Pacmanía		495
Peter Beadrdey's Futbol		495
Renegade		995
Retorno del Jedi		995
Roller Coaster Rumbler	1250	1250
Run the Gauntlet		995
Sidewinder	995	995
Sky Fox	995	995
The Jungle Book	1250	1250
Tiburón		995
Xenon	995	995
Zany Golf	995	995

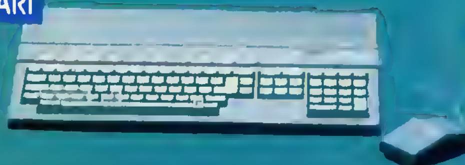
Juegos desde 2.900pts.

DIDACTICOS PC, AMIGA, ATARI

Paseo por Hyde Park Inglés Inferior 4995.-
Balada Big Ben Inglés Medio.................................. 4995.-
Enigma en Oxford Inglés Superior 4995.-
Matemáticas (11-12 años)....................................... 4995.-
Matemáticas (12-13 años)....................................... 4995.-
Matemáticas (13-14 años)....................................... 4995.-
Matemáticas (14-15 años)....................................... 4995.-
Los tres cerditos se divierten (4-7 años) 3995.-
Los pequeños castores en el bosque (7-10 años) 3995.-
Picsou cazador del tesoro (9-13 años) 3995.-



Si piensas cambiar de ordenador, MAIL SOFT te lo pone en casa (en cualquier punto de España) en menos de 24h. y a estos precios. Y sin gastos de envío.



520 ST FM + 20 juegos regalo: After Burner, R-TYpe, Out Run, Xenon, Super Hang-on, Double Dragon, Predator, etc + 7 utilidades. **64.900 ptas** (IVA incluido)

ATARI 520 STE **84.900.-ptas.** (IVA incluido)
ATARI 1040 STFM **94.900.-ptas.** (IVA incluido)
ATARI 1040 STE **119.900.-ptas.** (IVA incluido).



CONSOLA SEGA	
MASTER SSYSTEM	16.900
MASTER SYSTEM +	19.900
SUPER SYSTEM	30.900

OUT RUN	5.590	TEDDY BOY	1.990
SHINOBI	5.590	TRANSBOT	1.990
THUNDER BLADE	5.590	SUPER TENNIS	1.990
DOUBLE DRAGON	5.590	FANTYASTY ZONE	1.990
CALIFORNIA GAMES	5.590	ACTION FIGHTER	1.990
ALTERED BEAST	5.590	THE NINJA	1.990
RASTAN	5.590	ALEX KIDD	4.990
VIGILANTE	5.590	GOLDEN AXE	5.590
WONDERBOY III	5.590	ENDURO RACER	1.990
CLOUD MASTER	5.590	WORLD GRAND PRIX	1.990
R-TYPE	5.590	SECRET COMMAND	1.990
BASKET NIGHTMARE	5.590	AZTEC ADVENTURE	1.990
SCRAMBLE SPIRIT	5.590	GLOBAL DEFENSE	1.990
DYNAMITE DUX	5.590	SHANGAI	4.990





AMIGA 500 + 20 programas
+ MODULADOR
+ F-29 RETALIATOR
+ RAINBOW ISLAND
+ ESCAPE FROM PLANET
+ DELUXE PAINT II
88.900.-ptas (IVA incluido).

CON MONITOR 138.000
AMIGA 2000 + MONITOR 225.000

También tenemos

VARIOS

50 discos 3 1/2.................................5.900
10 discos 3" 3.900
10 discos 5 1/4......................................650
RESET C-64 ....1.500
TRANSTAPE ZX 7.900
MULTIFACE III (ZX+3) 11.500
MULTIFACE II (Ams)..........................16.500
MODULADOR (Ams)..............................8.500
CABLE CASSETTE (ZX+3) 1 200
CABLE CASSETTE (Ams).......................1.200
INTERFACE KEMPSTON (ZX) 2.475
INTERFACE MULTIJOYSTICK (ZX) 3.895

DISCO PACK+3 ....2.950
DISCOLOGY (ZX) 2.950
PISTOLA WEST PHASER......................6 900

JOYSTICK

STICKBALL..995
ZERO ZERO...1.900
ZERO ZERO WINNER 2.595
ZERO ZERO ADS 3.500
PRO 5000..2 900
CRUISER 2.595
MEGABLASTER....................................1.500
KONIX CON AUTOFIRE 2.595
PHASOR ONE.......................................3.300

ENVIA ESTE CUPON A MAIL SOFT - Pº STA MARIA DE LA CABEZA, 1 - 28045 MADRID

NOMBRE ____________
APELLIDOS ____________
DIRECCION COMPLETA ____________
POBLACION ________ PROVINCIA ________
TELEFONO ________ C.P. ________
MODELO ORDENADOR ____________
Nº CLIENTE ____________
☐ NUEVO CLIENTE ____________
FORMA DE PAGO: CONTRA REEMBOLSO

TITULOS DE PEDIDOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	

HARDWARE CPC

DIGITALIZADOR VIDI

¿Un juguete o un equipo profesional?.



La marca ROMBO PRODUCTIONS ha lanzado al mercado cinco nuevos digitalizadores de video, uno para cada una de las gamas de ordenadores AMSTRAD (incluido el Spectrum) y AMIGA. Los cinco de características muy similares y en general compatibles con el software que ya existía para estos ordenadores.

Estos digitalizadores aportan una nueva dimension en el campo del diseño de páginas, permitiendo que añadamos fotografías, diagramas o cualquier dibujo que se ponga al alcance de una cámara de video, a nuestros folletos, circulares, hojas informativas, anuncios, boletines, etc.

No me cansaré de repetirlo, lo que se denominaba hace unos años ORDENADOR PROFESIONAL AVANZADO, hoy se vende bajo el nombre de CPC. Quiero decir con esto que aunque hoy existan ordenadores más grandes, más rápidos y con más memoria, esto no implica que nuestro humilde (¿?) CPC haya dejado de hacer las cosas tan bien como antes o incluso mejor. Y para demostrarlo disponemos de este nuevo equipo que consigue acercarnos un paso más a los ordenadores profesionales.

Los digitalizadores de imágenes son en esencia aparatos que consiguen atrapar de alguna forma la imagen de un objeto transformándola en un fichero del mismo tipo que el de la pantalla de nuestro ordenador, consiguiendo con esto que se pueda trabajar esta imagen, imprimirla, modificarla o volver a convertirla en señal de video. Permitiendo esto último el poder usarla, por poner un ejemplo, en nuestras producciones de video caseras.

Existen varias formas de capturar las imágenes, el digitalizador VIDI requiere que se le introduzca la señal de video procedente de otro equipo, siendo este el encargado de traducir las señales luminosas en señales eléctricas, entre esta fuente de señal de video y el ordenador se intercala el digitalizador, que hace de interface entre los dos equipos. Otros digitalizadores llevan sus propios sensores incorporados y no necesitan este paso previo, pero esto es a costa de perder definición en la imagen y de encarecer el producto.

VIDI ROMBO puede trabajar con el software en disco o en ROM, la version en ROM necesita lo que el manual llama un ROM-BOX, que es ni mas ni menos que una caja conectada al ordenador donde se inserta la ROM con los programas correspondientes. Este modo de funcionamiento es ventajoso en cuanto a que no nos quita memoria para nuestros propios programas en basic; pero presentimos que va a ser mas fácil conseguir la versión en disco que la de ROM.

Tanto uno como otro soporte contienen el mismo software, por un lado el programa VIDI y por otro un programa que carga los comandos RSX, de los que hablaremos mas adelante. El mas usado será lógicamente el primero, ya que nos permite, a traves de varios menús, seleccionar una imagen, digitalizarla y guardarla en disco de una forma rápida y con un mínimo de pulsaciones de teclado.

Desde el menú principal de este programa podemos seleccionar la imagen que queramos, viéndola directamente en la pantalla del ordenador casi en tiempo real, aunque con un pequeño parpadeo debido a que las digitalizaciones se hacen a un ritmo de seis por segundo. Realmente no vemos toda la imagen de televisión, sino una ventana que nos muestra la mayor parte de la misma. Esto es debido a que en el monitor no se usa la gran zona del borde

de la pantalla. Para solucionar este problema tenemos unas opciones del menú principal que permiten mover la ventana visible por la imagen de TV, de arriba abajo y de izquierda a derecha.

Existen dos controles diferentes para brillo y contraste, uno por software desde el menú principal, similar a los de mover la ventana de imagen, y otro por hardware que consiste en dos pequeñas resistencias ajustables situadas en la caja del digitalizador. El efecto de ambos ajustes es similar por lo que apenas necesitaremos tocar las resistencias de ajuste. Cuando sea necesario lo haremos por software, lo cual es más recomendable.

Para seleccionar una imagen que nos guste pondremos el cursor sobre la opción GRAB del menú principal y en el momento en que se pulse la tecla RETURN se fija la imágen y pasamos a otro menú en el cual se puede salvar a disco la pantalla elegida, imprimirla o cambiarla por la última pantalla seleccionada con anterioridad. También nos permite este menú pasar a otros tres submenús, uno de los cuales nos facilita el manejo de ficheros en disco, con posibilidad de cambiar las pantallas a formato de ART-STUDIO, incluyendo paleta de colores. Los otros dos submenús sirven solamente para cambiar parámetros, uno para los de la impresora y otro para los de pantalla, incluyendo cambio de tintas, modo de pantalla y otros.

Además de este programa VIDI se suministra también otro que carga comandos RSX con los cuales se puede hacer lo mismo que en el programa anterior pero programándolo en BASIC y añadiendo algunas posibilidades. Entre otras cosas se pueden reducir las imágenes a un cuarto de pantalla, con esto conseguimos ahorrar memoria en caso de querer guardar una sucesión de imágenes para simular animación. Tambien se puede copiar una ventana de un área de la pantalla a otro como si fueran SPRITES. Otra variación respecto al programa VIDI es la posibilidad de digitalizar solamente una ventana de la imagen total.

Con todas estas posibilidades de los comandos RSX podemos hacer programas diseñando nuestros propios efectos especiales de video; aunque para incorporarlos a nuestras producciones caseras necesitaremos un cable o interface adecuado con el que grabaremos directamente en nuestro video casero.

Afortunadamente no es muy necesario para empezar a trabajar con el digitalizador hacer uso del manual, ya que este no es ninguna maravilla y se limita a una somera explicación de los menús del programa VIDI, así como de los comandos RSX sin apenas ejemplos ni otro tipo de ayuda. Por otro lado no está traducido del inglés a pesar de que sólo tiene doce páginas.

Mariano Benito



Creador:

ROMBO PRODUCTIONS

Distribuidor:

LINE. ANAKA 40. 20300 IRUN (GUIPUZCOA). TEL. (943) 61 55 35.

Hardware:

CPC 464, 664 ó 6128 y una fuente de video estándar que puede ser o un video doméstico o una cámara que tenga salida de video.

Software:

No requiere otro software más que el incluido con el aparato.

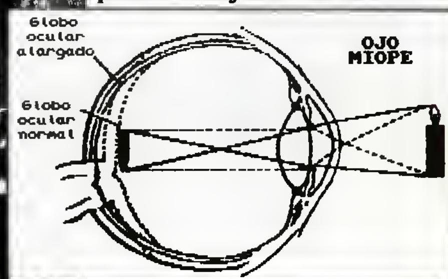
Versiones disponibles:

AMSTRAD CPC (23.500 pesetas), PCW (25.500 pesetas), PC (32K: 29.900 pesetas, 64K: 42.500 pesetas).

El digitalizador es tan rápido que permite animación y digitalización de personas u objetos móviles



Sección del teclado del CPC 6128



Digitalización realizada sobre un libro de Ciencias Naturales. Ideal para la ilustración de páginas

ELVIRA



Elvira es una joven simpática, graciosa y sobre todo agraciada, que trabaja como presentadora de películas de terror. El problema empieza cuando es despedida de su trabajo por culpa del acoso a que ha estado sometida por su jefe y recibe la noticia de que va a ser heredera de una acomodada tía suya.

JUEGOS

Una historia de terror

Y es precisamente aquí donde surgen los problemas para Elvira, ya que su tía era, ni más ni menos, que una bruja, poseedora de un demoníaco libro que, en manos de su tío, puede convertir el mundo en una verdadera pesadilla. El problema de Elvira es que no sabe para qué sirve el libro y este deambula sin rumbo fijo por infinad de parajes "inóspitos". Finalmente, como es de suponer, el libro cae en manos del malvado tío y Elvira deberá recurrir a su ingenio y habilidad para destruir al mismísimo diablo. ¿Lo conseguirá?.

Hasta aquí hemos relatado un poco el tema de la película, una divertida y terrorífica comedia protagonizada por tan singular personaje, pero ahora nos preguntaremos, ¿Cómo es del juego?. Pues bien, primero decir que el juego, a primera vista, poco tiene que ver con la película, aunque si que está basado en el personaje de Elvira.

Los que hayan visto la película estarán algo desorientados, por que el juego no se desarrolla en un castillo (es en un caserón), el malo de turno no es el tío de Elvira (es la reina Emelda ascendiente de la misma) y aparecen seres desagradables que no aparecen en el film, tales como vampiros (vampiro y vampira) y una momia. No obstante contaremos la nueva historia para situarnos un poco.

La historia

Hace cientos de años la reina Emelda, hechizera del mal, participó en algunas ceremonias satánicas esperando obtener la inmortalidad, pero no fue así y tan sólo le quedó como recurso las seis llaves que entregó a sus más fieles servidores. Ahora Elvira está allí y ha despertado a los servidores de Emelda de su largo sueño, sólo tú puedes ayudarla y eliminar a los monstruos.

Nos encontramos ante un interesante juego de Role en el que nos convertimos en paladín de Elvira, en un intento

Version comentada: AMIGA

Nos encontramos ante un juego original y con unos estupendos gráficos, efectos de sonido y música. Realmente se trata de una película de terror en la que poco a poco podremos avanzar con el corazón en vilo. Recomendado.

Otras versiones:

Atari ST, Commodore Amiga, PC y Commodore 64 (disco).

Creador:

HORRORSOFT

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Muy bueno

Lo peor:

No se ciñe a la película que le ha dado nombre



Gráficos:	9
Sonido:	9
Adicción:	10



Un halcón nos arranca un ojo (Amiga).

por acabar con los monstruos del castillo. El juego se controla por medio de iconos a los que fácilmente podemos acceder desde el ratón (sólo en los ordenadores que dispongan de éste).

Durante la partida debemos resolver diversos problemas que se nos presentarán así como peleas y reyertas con los más curiosos y agresivos personajes. Otro de los factores más importantes, que nos ayudarán a jugar con "Elvira, La Señora de la Oscuridad", es el texto del juego y las instrucciones, que han sido traducidos al español.



Eliminando al vampiro (Amiga).

Este es el segundo mayor lanzamiento del sello Horrorsoft tras el éxito obtenido por Personal Nighmare, un gran programa aunque no se ciñe a la película que le da nombre. Los gráficos son muy buenos, la animación, los efectos de sonido y la música excelentes y el tema muy atractivo porque, entre otras cosas, está todavía sin explotar.





Kenny Dalglish Soccer Match

Un intento desafortunado

Alguna vez tenía que pasar. Y ha pasado. Por nuestras manos ha pasado un juego de Amiga que no cumple los mínimos. Se trata de algo que debía suceder más tarde o más temprano. La fiebre de los Mundiales va a lanzar a los usuarios a las tiendas de software en busca de juegos de fútbol, y en su afán de conseguirlo más de uno comprará éste.



El arbitro hace presencia (Amiga).

Kenny Dalglish es un famoso ex-jugador de fútbol que ha prestado su nombre para este programa, el cual se anuncia (como todos los demás, la verdad sea dicha), como el mejor juego de fútbol hasta la fecha. Como casi todos los demás éste tampoco es el mejor.

Al comenzar el programa, y trás la música de presentación, el famoso jugador comienza a hacernos preguntas: el número de jugadores, la velocidad del programa, la dificultad, la duración del partido, etc.

Tras ello introducimos el nombre de nuestro equipo y el de nuestro contendiente. Una máxima del arrendador de nombres y a jugar. Nuestro equipo se compone de todos los jugadores, que mantendrán habitualmente una posición lógica dentro del terreno de juego. El que controlamos nosotros está señalado por una flecha, al igual que sucede con nuestro contendiente. El control del balón es real, en el sentido de que no llevamos el balón pegado a nuestros pies, sino que debemos dirigirlo a base de pequeñas patadas. Hablando de patadas, disponemos de varios tipos de toques, algunos de los cuales elevan el balón por el aire.

La perspectiva adoptada es similar a la del mítico Match Day, aunque en ningún momento podemos observar el ancho total del terreno de juego. Esto, que en un principio puede parecer una ventaja, ya que permite un mayor tamaño en los sprites, no lo es de hecho, puesto que en bastantes ocasiones perderemos de vista el balón, debido a la lentitud

Pantalla Amstrad CPC.



del scroll. Por lo demás, las posiciones son bastante claras como para perderse. El nivel de juego del contrincante es un tanto bajo, si bien la dificultad del control lo compensa con creces. Sobre este tema hay que decir que si, en la modalidad de múltiples jugadores alguno se queda parado, el programa se encarga de moverlo.

Cuando se pita alguna infracción (entre las que no veremos nunca las faltas), podremos ver a un árbitro típicamente inglés, sin pelo y con cara de no haber comido en un mes. Es un buen detalle, que se repite cuando nos meten (o metemos) un gol, aunque en esta ocasión veremos a nuestro entrenador.



Desolación tras el primer gol.

Los gráficos son pequeños y demasiado pobres para un ordenador de la talla del Commodore Amiga. Sí que son coloristas, aunque tampoco en exceso; en cambio, su sencillez los hace muy claros para el jugador. El movimiento es normalito y se hace difícil de controlar en numerosas ocasiones, precisamente por la imposibilidad de mantener el balón directamente en nuestros pies.

El sonido está muy por encima de la calidad media del programa, con una música que se hace corta por su calidad (y porque es corta, todo hay que decirlo). A lo largo del partido escucharemos pitidos, gemidos, alegrías, botes de balón, patadas, etc.

Y por último, la adicción, que es más bien baja. El programa carece de la mayoría de los alicientes que proporcionan otros juegos, y el conjunto es muy bajo.

Ricardo Palomares

VERSION AMSTRAD CPC

Si la versión de Amiga es floja, la de CPC es directamente mala. A pesar de ello, siguen salvándose los gráficos digitalizados, que mejoran algo el panorama general, y el amplio número de opciones disponibles. Los gráficos son monocolores, realizados en MODE 1 y con una mezcla sumamente molesta cuando todos los jugadores coinciden en un espacio reducido de la pantalla (síndrome Spectrum). El tamaño de esta es también algo diminuto, lo que acaba por hacer que nos quedemos sin ganas de jugar. Un sonido aceptable, aunque no extraordinario, completa el panorama.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Esta vez no podemos deshacernos en elogios con un programa de Amiga. Los gráficos son flojos, la adicción no es lo suficientemente alta y sólo el sonido se salva. De todas formas, hay gustos para todo, así que echar una ojeada al programa no estará de más: por probar, nada se pierde.

Otras versiones:

Atari, Amiga, Amstrad CPC, Spectrum, Commodore.

Creador:

Impressions

Distribuidor:

System 4.

Lo mejor:

El sonido.

Lo peor:

La dificultad y los gráficos.

Sonido:	**8**
Gráficos:	**6**
Adicción:	**6**

MUNDIAL DE FUTBOL

¡Los mundiales no terminan!

Durante todo el tiempo que abarca la historia de los video-juegos, hay siempre unos que están presentes: Los simuladores o juegos de fútbol. Muchos han sido los que se han relizado, unos mejores, otros peores, pero siempre ha habido algo que faltaba, un ingrediente desconocido... ¿más rapidez, quizás?, ¿gráficos más grandes?, o cualquier otro elemento que de forma extraña se hechaba en falta.



Lo más parecido a una simulación de un partido de fútbol que se ha programado en un ordenador es Kick Off, en su versión de Amiga, que ya ha pasado a la historia de los clásicos, lugar al que sólo unos pocos logran acceder. Todo ello gracias a su espectacular "scroll" de alta velocidad, los rapidísimos movimientos de los jugadores, el realismo durante del desarrollo del partido y la euforia que nos logra contagiar. No sería fácil programar algo parecido en un ordenador como el Amstrad o el Spectrum, que cuentan con muchos menos recursos y posibilidades que el Amiga o el Atari ST, pero una vez más, Opera Soft ha venido a demostrarnos que estamos equivocados, realizando uno de los más increibles simuladores de fútbol que se hayan creado jamás en ocho bits.

Al empezar el juego se nos ofrecen cuatro opciones: Jugar mundial, entrenamiento, premundial y demo. El primer factor que nos llama la atención sobremanera es la tabla de características de cada jugador, que no se limita a los goles, o rasgos similares, sino que nos presenta de manera completa el perfil de ese jugador, indicándonos mediante barras el índice alcanzado, así pues, se ponen de relieve los siguientes aspectos: Velocidad del jugador, resistencia, potencia control de balón, cabeceo, tiro, agresividad, inteligencia y voluntad.

Todos estos rasgos condicionarán de manera indispensable el juego de nuestro equipo y el comportamiento de sus jugadores. La pantalla de juego es grande y cómoda, situándose a la derecha los marcadores, en donde podemos ver el campo reducido y la posición que ocupan los jugadores, el tanteo, tiempo de partido restante, etcétera...

El juego es rápido, más rapido que ninguno que se hubiera hecho con anterioridad, los jugadores son pequeños y bien definidos y se mueven velozmente, el control que sobre ellos tenemos es total, podemos rematar de cabeza, pasar con gran precisión... Como dato digno de mención, os diremos que ha diferencia de los programas antes creados, en OPERA FUTBOL también podemos relizar faltas y lanzarlas, con barrera incluida, o penalties.

En resumen

Opera Fútbol es el simulador futbolístico que más recientemente ha sido programado, lógicamente aventaja a programas similares creados con anterioridad por su acabado, velocidad y adicción.

El juego, es además el más completo que hemos tenido el placer de ver desfilar por la pantalla de nuestros ordenadores, además, está muy bien acabado.

El movimiento es muy rápido y el scroll también, esta mezcla explosiva hace que la adicción se multiplique por tres. Las numerosas opciones y posibilidades que se nos ofrecen durante el desarrollo del partido, tales como las innovadoras faltas, remates de cabeza, y demás, hace que nos sintamos mucho más "enganchados", al sentirnos realmente protagonistas de un encuentro de este tipo.

Los gráficos son pequeños, pero están muy bien hechos. Gracias a su reducido tamaño se gana velocidad, que es lo que realmente se agradece en el transcurso del partido.

Un punto en contra es la total carencia de sonido, cosa que hoy en día, y más en un Amstrad CPC, no tiene excusa. (Sólo podemos oir el pitido del silbato del árbitro o el "chut" de la pelota).

En definitiva, OPERA FUTBOL, del nuevo sello OPERA SPORTS, es un gran programa, nos atreveriamos a afirmar que es el mejor que se ha hecho hasta ahora. ¡Altamente recomendado!.

César Velencia

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Otras versiones:

Creador:

Distribuidor:

Lo mejor:

Lo peor:



Sonido:	-
Gráficos:	7
Adicción:	9

JUEGOS

El Campeonato Mundial de Motociclismo está servido.

THE CYCLES



Reducir a tercera, levantar el cuerpo, frenar con decisión, inclinar la máquina hasta un ángulo inverosímil, meter la segunda, acelerar, enderezar la moto, controlar el derrape, tercera, cuarta, frenar, reducir... y así cientos de veces en cada carrera. Competir para ganar, sudando y olvidando que es un juego de ordenador.... En este caso todo es posible.

Hay muchos juegos de competición y cada cual tiene su favorito. Ello no sólo es normal, sino que enriquece la cultura del país ya que si todos jugásemos a lo mismo no habría quien jugase a otras cosas y no sabríamos que existen y seríamos incultos y todo eso. Las carreras gozan de gran aceptación porque ponen a nuestro alcance deportes a los que normalmente no se tienen acceso, lo cual resulta atrayente en grado sumo. La palma se la llevan conjuntamente las de automóviles y motos, siendo un terreno donde las firmas de software han tratado de lucirse con escasos resultados.

Accolade, empresa de prestigio entre los usuarios de juegos, se marca un buen tanto con Cycles, programa completísimo y que puede hacer las delicias de los "moteros" más exigentes. Veamos astutamente las razones para tan arriesgada aseveración.

La primera pantalla nos introduce directamente, sin anestesia, en la dinámica de la competición. Podemos elegir entrenamientos, una sola carrera o, incauto del novato, empezar de lleno en todo el campeonato. La selección de dificultad va desde el cambio de marchas automático, imprescindible para el que pasa del triciclo a la moto, hasta el cambio manual con sobrecalentamientos de motor incluidos. También en esta pantalla podemos introducir nuestro nombre de guerra y el número de vueltas de cada carrera. La recomendación es dejarlas tal y como están, que son tres y, sin exagerar, parecen treinta (exagerando parecen cien o ciento veinte).

El siguiente paso es la elección del circuito en el caso de no haber sido tan inconscientes como para seleccionar la opción de correr todo el mundial (locos, que sois unos locos...). Para ayudarnos en la difícil encrucijada, el programa nos muestra los mapas de todos ellos, XX nada menos, resultando un acierto comenzar por aquellos que tienen menos curvas y, por consiguiente,



ampliar las posibilidades de estar más tiempo sentados sobre la máquina.

Una nueva pantalla nos vuelve a comprometer, puesto que se trata de seleccionar la cilindrada en la que correremos. Las 125 son más reposadas, las 250 resultan peleonas y el medio litro son como misiles con ruedas. Allá cada uno, pero comenzar con 125 es lo más razonable para, al menos, avanzar un poquillo.

En primer lugar hay que clasificarse. Una vuelta al circuito y según el tiempo obtenido (vergonzoso casi siempre) conseguir un puesto en la parrilla. Luego llega el momento de la verdad y la carrera nos envuelve de forma total. Semáforo rojo, semáforo verde y ya están todas las motos en el horizonte mientras nosotros aún buscamos la tecla del acelerador. Emocionante de verdad.

Por fin avanzamos un trecho y nos sentimos el Pons de turno. Cuando menos lo esperamos vemos por el retrovisor que diez o doce motos se disponen a adelantarnos y, lo que es peor, lo consiguen a una velocidad que es tres o cuatro veces la nuestra. Debido a la impresión del glorioso momento (para ellos) nos salimos de la pista y tardamos un hermoso rato en volver a ella.

La narración de las vicisitudes podría ocupar páginas y páginas de la revista, por lo que mejor la dejamos y volvemos a la teoría, que es más ilustrativa que los fracasos iniciales de este vuestro seguro novato que lo era cuando comenzó con el juego en cuestión.

Lo primero que llama la atención es la cantidad de gráficos que maneja el programa y lo bien hechos que están. El punto de vista del corredor es el suyo, es decir, se ve la parte de la moto que veríamos si estuviéramos sobre ella. Sigo explicándome. Vemos el manillar, relojes, tacómetros y nuestras manazas enfundadas en sobrios guantes que frenan (cuando pueden), embragan (si hay tiempo) y cambian de marcha (esto ya es de lujo). Si tomamos una curva a la derecha, la moto se inclina a la derecha; si la tomamos a la izquierda, a la izquierda (afortunadamente) y si vamos rectos, al campo.

Los movimientos son suaves, con una relación muy exacta entre el tiempo que mantenemos apretada una tecla o el joystick y el movimiento generado por ello en pantalla. La respuesta es rápida y real, permitiendo de esa forma que seamos tristemente conscientes, sin excusas, de nuestras limitaciones.

Contamos en carrera con un buen número de ayudas, tales como tiempo transcurrido, vuelta en la que estamos y un plano del circuito donde nos representan con un punto gordo y a los contrincantes con puntos pequeños de diverso colorido.

Las curvas están bien señalizadas, los arcenes otro tanto y el sonido, sin ser una maravilla, nos convencerá cuando llevemos varios minutos de carrera.

Si algún maléfico hado o director de revista nos obligase a definir nuestras impresiones sobre el juego en una sola palabreja, la elegida sería "realista". Ni el programa minimiza nuestros esfuerzos ni, por desgracia, los aumenta. Nuestra habilidad y entrenamiento serán los que consigan que lleguemos a competir con el resto de corredores, a adelantarlos y disfrutar de lo que es entrar en la meta, banderazo incluido, sabiendo que todos, todos, entrarán chupando rueda. Indescriptible sensación... Se tarda en llegar a ella, pero se puede, que conste.

Manuel Ballestero Santaolalla

VERSION COMENTADA: PC

En CGA los gráficos están bien, en EGA son muy buenos y en VGA realmente rotundos. Se nota que hay memoria de sobra, por lo cual los detalles de todo tipo son abundantes y los dibujos francamente rematados. Los motores rugen un poco afónicos, pero con algo de imaginación cumplen perfectamente. Movimientos exactos y respuesta inmediata hacen que nos sintamos de verdad sobre una moto de carreras, lo que puede llegar a ser fascinante o terrible, depende de cada uno.

Otras versiones:

PC, SPECTRUM, COMMODORE 64/128, AMSTRAD CPC, ATARI y AMIGA.

Creador:

ACCOLADE

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

Los gráficos y el movimiento.

Lo peor:

La tensión que se crea.



Sonido:	7
Gráficos:	9
Adicción:	8

VERSION AMSTRAD

CPC

Todo lo que de bueno tiene la versión PC, donde se nota la veteranía de Accolade, desaparece al cargar The Cycles en nuestro CPC. Unos gráficos aceptables en los dos decorados, buenos en los marcadores y pésimos en los contendientes, se ven acompañados por (de nuevo) un movimiento aceptable en los decorados y francamente flojo en los corredores. El sonido, discreto, completa el panorama, aunque es justo reconocer que al menos no levanta dolor de cabeza, algo muy usual en los juegos que intentan imitar el sonido de un motor. Es una pena, porque Accolade tiene demostrada su valía en lo que al mundo de 16 bits respecta (Test Drive I y II, Grand Prix Circuit, Kings of the Beach, etc.)

Ricardo Palomares



JUEGOS

LE FETICHE MAYA

Aventuras en Sudamérica



Pantalla de presentación (PC EGA).



Hace dos días fue encontrado en las selvas del Yucatán, cerca de Chichen-Itza, el cuerpo sin vida del famoso arqueólogo Edward Halifax. Todavía son un misterio las causas que rodearon su muerte.

El anciano profesor se había declarado desaparecido oficialmente desde hacía dos años. Según sus habituales contactos con Michael Fairbanks, su alumno, las últimas pruebas que el profesor Halifax había recogido probaban el poder mágico de un extraño fetiche o estatuilla de origen maya, que todavía no había sido encontrado ni visto por ningún hombre. A esta estatuilla se le atribuían en la antiguedad poderes curativos, benefactores y destructores.

Sorprendido tras haberse encontrado el cadáver del profesor Halifax, Michael Fairbanks, su alumno y confidente tomó el primer avión con destino a México, con el fin de investigar todo lo posible acerca de este extraño fetiche y de los sucesos acontecidos. Poco después se supo también que el más empedernido rival del fallecido Doctor Halifax, el Doctor Olrik Karloff, había desaparecido sin dejar rastro.

El juego

Este es el original e interesante argumento de Le Fetiche Maya, la última producción de la compañía francesa Silmarils, creadora de otros programas como Windsurf Willy, por mencionar algún nombre de los que mayor reputación gozan...

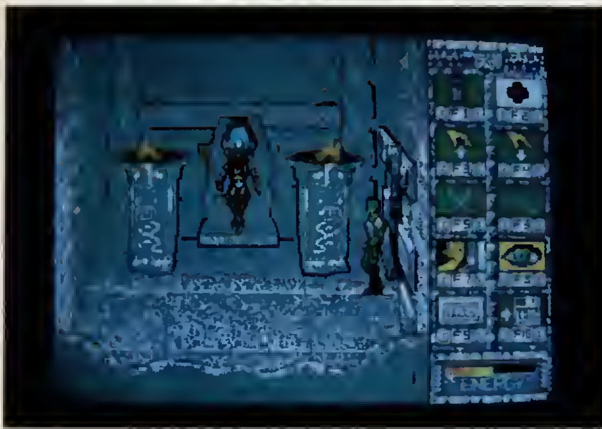
Maya es una compleja e intrincada videoaventura, muy bien ambientada y perfectamente rematada y acabada. Gracias al argumento y a la buena realización del programa, se nos permite sumergirnos de lleno en el misterioso mundo de las antiguas civilizaciones.

El programa se maneja mediante el joystick o las teclas y la ayuda de una ventana situada a la derecha de la pantalla en la que se encuentran una serie de iconos que nos servirán para ejecutar otras acciones accesorias. Como es lógico, nos podemos mover hacia todas las direcciones, además de pelear y agacharnos. Gracias a los iconos podemos ver el inventario (los objetos de los que somos portadores), recurrir al botiquín de emergencia, coger algo, preguntar algo a alquien, comer, levantar algo, empujar o enganchar, observar o examinar algo, encender o apagar la lámpara y salvar el juego en disco para continuar más tarde.

En la versión de PC VGA se hecha de menos un poco más de fluidez en lo que a rapidez de movimientos se refiere.

Esto es sólo una pequeñísima muestra de la complejidad tan absoluta de Le Fetiche Maya, que unida a un escrupuloso acabado dan como resultado uno de los mejores programas para PC que podemos encontrar en el mercado.

Al empezar el juego, por ejemplo, podemos entrar en una cantina y beber, hablar con el dueño, comprar, etcétera... Detalles como los dos mexicanos con los típicos sombreros redondos, durmiendo y moviéndose en la puerta de la cantina, y otros muchos detalles innecesarios hacen


En un antiguo templo (PC EGA).

de Maya un programa muy mimado, que da gusto cargarlo, aunque sólo sea por contemplar estos y otros pequeños detalles que contribuyen a una mejor ambientación del juego, y que como no, son de agradecer.
Para desplazarnos por la selva o los pueblos que vayamos encontrando utilizaremos un jeep, del que nos podremos bajar en cualquier momento.
La fase del jeep está francamente bien lograda, y se podría decir, que yaquisieran muchos juegos de simulación para sí, una rutina tan bien hecha como la que se nos presenta en Maya.

El resto...

Le Fetiche Maya soporta CGA y VGA, es muy de agradecer que se haya incluido una versión con gráficos VGA, algo que todavía no es muy común y debería serlo. Los gráficos están muy bien realizados, tanto en CGA como en VGA, que son una auténtica maravilla, las pantallas están perfectamente acabadas y contribuyen a una buena ambientación.
El moviento es suave, las animaciones de todos los sprites están muy logradas, quizás en la versión de PC VGA se hecha de menos un poco más de fluidez en lo que a la rapidez del movimiento se refiere.
De la adicción no podemos deciros nada, ya que es uno de esos juegos que gustan o atraen a un sólo tipo de usuarios debido a su complejidad y a las muchas horas que requiere para poder pasar el obstáculo de turno o lograr salir de una pantalla o zona determinada.

VERSION AMIGA

Las versiones de AMIGA y PC son muy similares, hay algo de diferencia como es lógico, en el sonido. Y... hablando de sonido: en AMIGA no se ha hecho todo lo bien que se debiera, ya que la capacidad sonora de este gran ordenador es mucho mayor.
Le Fetiche Maya es una buena videoaventura, bien acabada, bien cuidada, con buenos gráficos, original... Maya es un programa que se puede codear perfectamente con otros ya clásicos de su misma clase. Si te gustan este tipo de juegos, Maya seguramente te hará pasar horas y horas delante de la pantalla.

GUIA DEL JUEGO

Mérida.
Ir al almacén. Comprar: lámpara, botiquín, palanca, cigarrillos, cantimplora, comida. Volver al jeep.

Camino de Uxmal.
Tomar la primera desviación a la izquierda.

Pueblo 1.
Cambiar la comida, la cantimplora y los cigarrillos por dos jarras y una veleta.

Camino de Merida.
Todo derecho.

Mérida.
Ir al almacén. Vender las dos jarras. Comprar: fonógrafo, paraguas, aceite, gasolina, comida.

Camino de Uxmal.
Bifurcaciones: derecha, derecha, derecha.

Uxmal.
Derecha y fondo. Templo de la derecha. Primera puerta. Coger estatuilla. Templo de la izquierda. Primera puerta. Mirar fresco. Segunda puerta. Coger placa. Volver al jeep. Si se es mordido por las serpientes utilizar las jeringuillas del botiquín.

Camino de Tikal.
Bifurcaciones: derecha, izquierda.

Pueblo 2
Cambiar estatuilla y trozo de fetiche de arcilla por paraguas y comida.

Camino de Tikal.
Todo derecho.

Tikal.
Izquierda y al fondo el primer templo. Arrancar dos placas de la puerta. Volver al jeep. Derecha y al fondo el tercer templo. Coger placa, levantar losa (F6). Empujar una vez el panel correspondiente a la primera placa. Volver al jeep. Ir al fondo del templo. Coger estatuilla. Levantar losa (F6). Empujar panel correspondiente a la segunda placa. Volver al templo de la izquierda. Entrar y recuperar trozo de fetiche. Volver al jeep. Si se es herido por las flechas, utilizar medicinas y jeringuillas del botiquín. Para evitar las flechas andar en diagonal.

Camino de Copan.
Bifurcaciones: izquierda, derecha.

Pueblo 3
Cambiar placa por fonografo.

Camino de Copan.
Bifurcaciones: izquierda, derecha.

Copan.
Izquierda. Sendero en la jungla arriba a la izquierda. Doblar dos veces a la izquierda evitando las plantas carnívoras. Colocarse al lado de la estrella del obelisco. Utilizar F6. Coger la estatuilla. Volver al jeep. Si se es mordido por las plantas, utilizar medicinas. Ir a la derecha del templo. Puerta de la izquierda. Coger jarras y frutas. Puerta central. Mirar dos frescos. Puerta derecha.

GUIA DEL JUEGO

Colocarse a la derecha. Colocando las tres placas correctamente y traduciendo el jeroglífico gracias al disco de vientos según norte-sur y este, se pueden atravesar las tres salas de las estrellas. Es necesario leer las tres placas linea por línea. Si se recibe un golpe en la cabeza, es preciso comenzar el recorrido desde el principio. Al final de la última sala, la puerta se abre. Entrar. Coger el trozo de fetiche. Para volver a abrir la puerta colocar el fetiche de arcilla en la balanza. Puede ser que tengamos demasiados objetos para llegar hasta el fetiche de arcilla, es preciso dejar varios hasta que sea visible. Salir del templo por el mismo camino. Volver al jeep.

Camino de Tikal.

Bifurcaciones: izquierda, derecha, derecha, derecha.

Camino de Uxmal.

Bifurcaciones: izquierda, izquierda.

Uxmal.

Ir al brujo en el templo central. Colocar las cuatro estatuillas según el fresco. Salir e ir al templo de la derecha. Segunda puerta. Coger el último trozo del fetiche. Volver al jeep.

Camino de Mérida.

Bifurcaciones: derecha, derecha, izquierda.

Mérida.

Revender al comerciante: jarras y disco de los vientos. Comprar gasolina (3 ó 4) y aceite (2).

Camino de Uxmal.

Bifurcaciones: derecha, derecha, derecha.

Camino de Tikal.

Bifurcaciones: derecha, derecha.

Camino de Copan.

Bifurcaciones: izquierda, derecha, izquierda, derecha.

Camino de Chichen Itza.

Bifurcaciones: derecha, izquierda, derecha, derecha.

Chichen Itza.

Subir a lo alto de la pirámide. Para evitar al aguila hay que golpearla varias veces, lo que hará que desaparezca momentaneamente. Si se es herido por el águila, utilizar medicamentos. Entrar en la piramide. Descender.

Combate contra Karlo.

Arrojarle fuera de la pirámide a golpes.

Enigma de los puentes.

Colocando el fetiche reconstruido sobre una repisa se acciona uno de los puentes. Cada vez que se camina sobre una placa y se viene de un puente, los puentes cercanos se accionan. Se debe colocar correctamente el fetiche sobre las diferentes repisas para poder atravesar todos los puentes. La combinacion buena es 1-2-4 contando de abajo arriba. No olvidar recuperar el fetiche antes de atravesar los puentes. En el otro lado, colocar el fetiche en la repisa, entrar y la aventura estara concluida.



¡Por fín! Hemos llegado al templo.

Le Fetiche Maya se podría introducir en el ya amplio y cada día creciente grupo de las videoaventuras para 16 bits, es decir, juegos con una gran calidad gráfica y un gran número de pantallas, gráficos, fases o similares, que se aprovechan de la gran cantidad de memoria que ofrecen estas máquinas, para lograr construir un mini-mundo basado en un complejo argumento, en el que el jugador pueda intorducirse y experimentar libremente.

César Valencia Perelló.

VERSION COMENTADA: PC

Maya es un programa muy complejo y difícil que logrará que hasta los más entendidos en este tipo de juegos enloquezcan intentando resolverlo. Esta muy bien cuidado y estupendamente rematado.

Otras versiones:

PC, Amiga y Atari ST.

Creador:

SILMARILS

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

Muy original.

Lo peor:

Demasiado difícil.



Sonido:	5
Gráficos:	9
Adicción:	7

TRUCOS

> Vida infinita: SHIFT + SHIFT + "+" en la pantalla Silmarils de presentación.
> Ir directamente al pueblo: SHIFT + SHIFT + "V" cuando se esté en el jeep.
> Ir directamente a Merida: SHIFT + SHIFT + "C" cuando se esté en el jeep.

The Colonel's Bequest

JUEGOS

Un caso de asesinato

En una tarde de primavera de los años 20, Laura Bow, estudiante y detective aficionada, recibe una invitación de su amiga Lilian para acompañarla a una reunión familiar en la vieja mansión (de una isla recóndita) de su tío, durante un fín de semana.

Tras aceptar la invitación, la transportan en un Ferry a la mansión de Henry Dijon -Coronel Retirado-, donde comparte habitación con su amiga.

Durante la cena, el viejo coronel explica a todos sus familiares asistentes el motivo de la reunión:

"Como sabéis, he sido un hombre de buena salud. Desafortunadamente, creo que mi fin está cercano, y he decidido repartiros mis millones en herencia. Sin embargo, el reparto será a partes iguales. En caso de que alguien tuviese la mala fortuna de morir antes que yo, su parte se dividirá entre los supervivientes, también por igual...".

Depués de este discurso, el viejo coronel se retira a descansar, y los asistentes empiezan a discutir violentamente su decisión (unos se creen merecedores de más herencia que otros, por su mayor atención al coronel). Tras la breve discusión, todos se van a dormir, sin duda cansados por el viaje y los últimos sucesos.



En el salón podemos hablar con algunos de los allí presentes. (PC EGA)

Sin embargo, a media noche sucede una desgracia, que no iba a ser sino el comienzo de una larga serie de asesinatos, en diferentes lugares de la misteriosa isla.

Encarnando el papel de Laura Bowl, tu deber es -como detective amateur- descubrir al responsable. Todos los invitados son sospechosos, y las pesquisas deberás llevarlas con sumo cuidado, sin dejar en evidencia tu tarea investigadora, no sea que el asesino se dé por aludido y su próxima víctima seas tú.

El juego tiene una serie de detalles exquisitos: hay muchos pasadizos ocultos en la mansión, retratos colgados con un orificio en los ojos para poder espiar lo que sucede en una habitación desde el otro lado de la pared, etc.

El juego está dividido, en ocho actos, como si de una obra teatral se tratase. Es importante que vayamos anotando los sucesos que observamos, señalando la hora y lugar a la que sucedieron.

También es importante saber que si se explora en un momento dado una habitación, no hay que asumir que la próxima vez que se visite nada habrá cambiado. Mientras estás investigando en otro lugar, alguien puede haber entrado en la habitación y dejado a su paso una pista importante!!!.

No podemos decir más de este juego, aparte de que, como siempre, Sierra ha cumplido con su continuo afán de elevar la calidad de sus casi perfectos juegos.

Sergio Rios

Versión Comentada: PC

Nos encontramos ante una fabulosa aventura en la que se han sabido mezclar todos los ingredientes necesarios para crear un juego atractivo. Los gráficos son correctos, los movimientos suaves y el sonido adecuado, pudiéndose además utilizar la mayoría de las tarjetas disponibles en PC. La adicción es obra de un buen argumento y el resultado es una de las mejores aventuras que se hayan visto en los últimos tiempos.

Otras Versiones:

PC, Atari y Amiga. (Este último en preparación).

Creador:

SIERRA

Distribuidor:

SIERRA ON-LINE, INC. P.O. BOX 485. COARSEGOLD, CA 93614.

Lo Mejor:

Entretenido.

Lo Peor:

El cambio de discos (son más de diez).



Gráficos: 9
Sonido: 9
Adicción: 10

COLORADO

Encontrar buenos juegos no es demasiado difícil. Encontrarlos con buen argumento es, sin embargo, bastante difícil, y encontrarlos con buen argumento, presentación espectacular, un buen gusto impecable, perfecto acabado, desarrollo atractivo, etc. es casi imposible. Pero esta vez, lo hemos encontrado, y se llama Colorado.

La historia se basa en un ambiente prácticamente virgen en el mundo de los videojuegos: los indios. Nosotros asumiremos el papel de uno de ellos, y nos dedicaremos a luchar contra los adversarios que surjan en nuestro camino. Parece evidente que los enemigos sean vaqueros, cuatreros, el Séptimo de Caballería o la familia Wayne (la



de John). Pero no es así, y los enemigos serán también pieles rojas, aunque de otra tribu cuyo pelo a[illegible]unta al cielo (digamos que se trata de [illegible]ribu de Cabellera Erizada, que t[illegible] su máxima mandataria en Alaska [illegible]oleja).

El juego

Me cuesta empezar a decir algo del juego, porque temo quedarme corto en los elogios y a la vez exagerar. Su desarrollo es simplemente el de un arcade con rasgos de videoaventura, de estructura horizontal y con sensación de profundidad (llamémosle tres dimensiones), de forma que las pantallas representan un trozo de bosque por donde podemos movernos en las cuatro direcciones. En principio parece sencillo, pero es posible pasar por detrás de algunos decorados (árboles, piedras...) con una limpieza absoluta y un buen control de la posición del protagonista.



Además de todo esto, podemos meternos en la canoa y remar, entrando en otra fase totalmente distinta, cuya presentación es similar a la de los juegos de carreras, aunque en esta ocasión el objetivo no es correr deprisa, sino esquivar los numerosos obstáculos (rocas, troncos flotando en el agua...) y peligros que nos vienen tanto de las orillas, donde indios nos lanzarán grandes piedras o nos dispararan con el arco, como del mismo río, de la mano (más bien del remo) de dos Cabelleras Erizadas que se unen a nuestro descenso acuático. En última instancia deb[illegible]os alcanzar la playa y varar nuest[illegible]noa en ella.

Pasando a la acción

Nuestro personaje puede realizar los movimientos básicos de dirección (subir, bajar, moverse hacia adelante y atrás, cambiar la dirección en la que mira, saltar, agacharse), luchar, armar el fusil, dispararlo, usar el cuchillo, el hach[illegible] alg[illegible]ción cuya misión es [illegible] el de energía.

[illegible] canoa podemos ma[illegible] y golpear con el remo [illegible]recha. Las opciones no [illegible] es que además podemos [illegible]rmas, pociones y explosi[illegible]ases son mucho más diver[illegible]uso de lo que parecen a primera vista, debido a la relativa agilidad de movimientos y a la diversidad de



acciones. Por poner un ejemplo, todo el recorrido que haremos con la canoa no nos servirá de nada si dejamos pasar de largo la playa. En este caso (que será bastante frecuente, puesto que los indios no tienen un pelo de tontos) deberemos volver a hacer el recorrido de nuevo.

En la fase del bosque disponemos de diversos indicadores, que nos muestran las armas u objetos que transportamos y la tecla correspondiente que las activa (las teclas de función), la energía y la vida (que no es exactamente lo mismo) restantes. Si estamos en la fase de la canoa disponemos de dos indicadores, un mapa que nos señala la posición y la distancia restante hasta la playa, y un termómetro que indica nuestra energía.

Valoración de Colorado

Hagamos una revisión de las cualidades técnicas. Los gráficos son de un tamaño grande, y están muy bien definidos. Tenemos la opción de jugar con CGA o con VGA, siendo los gráficos verdaderamente bonitos en esta última tarjeta. El movimiento es natural (algo que se convierte en un reto con los gráficos grandes, debido al gigantesco número de sprites que intervienen) y suficientemente rápido en el 8086, aunque algo más de velocidad no estaría de más. En cualquier caso, tanto los gráficos como el movimiento son de gran calidad, y en la fase de la canoa se merecen un comentario especial. Se lo merecen, efectivamente, porque la técnica de perspectiva utilizada es sencillamente admirable. Comúnmente estas formas de representación se solventan utilizando un solo sprite y ampliando o reduciendo dicho sprite. En esta ocasión se ha utilizado una imagen para cada tamaño, lo que aumenta la sensación de realidad. El río mantiene en movimiento cierta cantidad de espuma, y el resultado de todo esto es una pantalla de gran calidad, aunque las imágenes generadas por segundo son pocas (dos o tres).

En cuanto al sonido, no es muy abundante, si bien para compensarnos todos los efectos están digitalizados. Nuestro PC no es una maravilla reproduciendo sonidos digitalizados, pero aun así son preferibles a los pitidos. Por último, la adicción está garantizada, dada su perfección y los detalles de acabado, desde la presentación hasta la construcción de los marcadores, pasando por la graciosa imagen que ameniza la espera durante las cargas desde disco.

No todo podía ser perfecto. Y este juego tiene dos inconvenientes: el cambio de discos en 5.25 pu[illegible] lo cual es fácilmente soluc[illegible] prog[illegible] cuen[illegible] s[illegible]os [illegible] e en [illegible] probamos. no pudimos ejecutarlo [illegible] PC 2[illegible] de A[illegible]trad.

VERSION COMENTADA: PC

Unos preciosos gráficos, un movimiento logradísimo y una originalidad desconocida colocan a Colorado en posición privilegiada para vender muchas copias. Pero es que además su presentación y la abundancia de detalles lo convierten en un número uno indiscutible.

Otras versiones:
Amiga, Atari St, PC.

Creador:
SIMARILS

Distribuidor:
PROEIN, S.A.

Lo mejor:
Gráficos, originalidad, y acabado.

Lo peor:
Problemas en el 386 de Amstrad.



Sonido:	8
Gráficos:	9
Adicción:	8

JUEGOS

IVANHOE



Cuando el comic se hace realidad

Sir Ivanhoe tiene que rescatar al rey Ricardo del castillo donde se encuentra encerrado, la aventura transcurre en la Edad Media, en pleno auge del feudalismo. Con unos gráficos al más puro estilo del comic y un decorado plano, muy bien aderezado de árboles, menhires, puentes y caminos, cabe destacar que los enemigos que aparecen no son muy variados pero si numerosos.



En la lucha con estos enemigos, la variedad de movimientos de la que disponemos es tremenda, tanto si manejamos la espada, como si nos protegemos con el escudo. Según avanzamos en el juego podemos recoger los objetos que obtenemos de los arqueros y de algún que otro esporádico personaje que se cruce en nuestro peculiar "via crucis" hacia el rescate de nuestro rey.

Primero tenemos que completar el camino del bosque hasta llegar al puerto, subirnos a un barco en el que tenemos que luchar con feroces marineros, que nos harán la misión poco más que imposible.

Podemos disfrutar de un combate a muerte entre las fases para una bonificación especial, el combate se realiza con un gran guerrero provisto de una cimitarra, que nos hará perder mucha energía en caso de que nos roce.

Cuando estemos en posesión del barco tenemos que llegar a la isla, para ello sortearemos obstáculos, arrecifes, bombas, etc. En la isla podemos montar a la grupa de un caballo y avanzar por los caminos con mayor facilidad, cargando contra todos los enemigos.

Todas las fases constan de dos niveles, el primero trata de avanzar de izquierda a derecha o viceversa, hasta el final de la fase. Una vez allí, no tardaremos en encontrarnos con un mago que nos lanza bolas de magia, de las que debemos de protegernos con el escudo, para así poder terminar dicho nivel.

Enrique Sánchez H.

TRUCOS

- Caminar con precaución, refugiarse de los enemigos escondidos y atacarles cuando salgan de nuevo de su escondite.
- Las piedras deberán ser sorteadas con un salto, pero en el momento justo para no caer en el siguiente enemigo.
- No olvidar coger todos los objetos, porque son muy útiles.
- Ganar en la fase de bonos nos proporcionará una vida extra.
- Tener paciencia, la secuencia de aparición de los enemigos es siempre la misma en todas las partidas.
- Todo lo que aparece está puesto y calculado al milímetro, así pues cuidado.

VERSION COMENTADA: AMIGA

De todo lo dicho anteriormente se deduce que los gráficos, sonido y efectos de este juego son de una calidad suprema.

Otras versiones:
Disponible sólo en amiga

Creador:
OCEAN

Distribuidor:
ERBE

Lo mejor:
Los gráficos

Lo peor:
Poca variedad de enemigos



Sonido:	8
Adicción:	8
Gráficos:	8

JUEGOS

ESCAPE FROM



En estos tiempos que corren, en que el odio y la injusticia alcanzan límites insospechados, los valores humanos se pierden y los problemas más absurdos se multiplican para agobiarnos, a veces, sólo a veces, uno deja que su fantasía se desborde para escapar de la dura realidad.

Acompáñanos a un mundo medieval de princesas y dragones, de valientes guerreros y monstruos temibles. Hace muchos, muchos años hubo una época fantástica en que los dragones surcaban los cielos y la magia era más poderosa que el acero. En aquel tiempo, la raza humana convivía con seres de leyenda que hoy sólo existen en los cuentos infantiles y en las más febriles imaginaciones. La muerte acechaba en cada rincón y adentrarse por bosques, montañas o pantanos era un acto de temeridad que solía pagarse con la vida.Por esta razón, los peregrinos que marchaban hacia el sepulcro de San Cafadel dormían con un ojo abierto y abrían el otro al más mínimo ruido.

Sin embargo, aquella noche iba a ser diferente. Un orador, un contador de historias se había adherido al grupo. Todos aguardaban con impaciencia el momento de descansar del fatigoso viaje para escuchar, sentados alrededor del fuego, las fascinantes aventuras que podría contarles aquel hombre. Por fin llegó el ansiado momento. El Sol se escondió en su gruta tras las Montañas de Oeste y los viajeros montaron un improvisado campamento en un claro del bosque. Entonces, el orador comenzó su relato: "Lejos, hacia el Sureste, un majestuoso castillo alza sus torres hacia el cielo. En él vive un rey justo y tolerante con su bella hija, la princesa Daphne. Su majestad es buen gobernador y su pueblo vive próspero y feliz. No hace mucho, el rey se percató de que la princesita se había convertido en toda una mujer que traía de cabeza a los más gallardos caballeros del lugar. El buen rey es además buen padre y aunque le doliese perder a su única hija, comprendió que el momento de buscarle un esposo había llegado.

Obviamente, sólo el más bravo, apuesto y valiente caballero podía ser elegido para tal menester. Y para decidir quién de entre todos los nobles sería el afortunado, qué mejor que organizar unas justas. El día del torneo llegó. Una muchedumbre enfervorizada se agolpaba para contemplar el espectáculo en la arena. Muchos eran los participantes pero sólo uno se casaría con la princesa. Los combates fueron largos y cruentos, mas fueron nobles. Aún así, el derramamiento de sangre no pudo ser evitado.

Cuando las trompetas sonaron indicando el final de la lucha, sólo uno de los combatientes seguía en pie: Dirk el Temerario, osado entre los osados, intrépido entre los intrépidos. Dirk se acercó al palco real para recibir las felicitaciones y su merecido premio. Hizo una reverencia y entonces giró su mirada hacia la princesa. La multitud aclamaba al campeón y las trompetas tocaban cada vez con más fuerza. Pero Daphne y Dirk no podía oir nada. El flechazo había sido mutuo y sus sentidos se hallaban como embotados. Por eso ninguno de los dos notó la gigantesca presencia que descendía de entre las nubes. Una enorme garra, perteneciente al horrible dragón Singe, atrapó a la princesa y la alzó por los aires.

Mientras el monstruo se alejaba, un silencio infernal invadió el lugar. Después hubo lamentos, pánico y consternación. Sólo Dirk conservó la calma. Fatigado aún por el torneo, dando muestras de voluntad férrea y valor sin límites, tomó las riendas de su caballo y se lanzó, galope furioso, hacia el castillo de Singe."

El desenlace

Llegado a este punto, el narrador hizo una pausa para degustar un trago de buen vino. Pero luego, no continuó con el relato. Al serle requerido el desenlace de la historia, habló así: "Amigos míos, el final de esta aventura esta aún por escribirse. "Dicho esto, la orgullosa figura de un jinete en su fiel cabalgadura cruzó el claro como un relámpago, dirigiéndose hacia el Norte... Sólo vosotros, intrépidos guerreros del joystick, tenéis en vuestras manos el destino de Daphne y Dirk".

El juego

A estas alturas, imaginamos que ya todo el mundo debe de conocer las características de este tipo de juegos. De

SINGE'S CASTLE

TRUCOS

ESCENA 1:
La habitacion inclinada
Cuando la habitación empiece a temblar, pulsa ABAJO. Salta entonces sobre las baldosas pulsando ARRIBA dos veces. Para salir de la habitación pulsa IZQUIERDA o DERECHA según la situación de la puerta.

ESCENA 2:
El caballo
Cuando el caballo mecánico cobra vida, esquiva los muros de llamas pulsando IZQUIERDA o DERECHA. Ten en cuenta que siempre habrás de moverte en dirección contraria a la situación de las llamas.

ESCENA 3:
El pasaje que se desmorona
Dirk camina con cautela por un pasillo en el interior de una torre. De pronto, a sus espaldas, el suelo se desmorona. "Justo, lo que yo me temía" piensa Dirk mientras salta y corre que se las pela. Pulsa ARRIBA todo el rato.

ESCENA 4:
La herreria
En este castillo todo cobra vida. Ahora es una espada la que amenaza con hacer rebanadas a nuestro intrépido personaje. Pulsa DISPARO dos veces, una para desenfundar y otra para detener el avance de la espada asesina. Cuando el yunque se lance contra Dirk, pulsa IZQUIERDA o DERECHA (hacia el lado de la pantalla que Dirk tenga más cercano).

ESCENA 5:
Las sogas ardientes
Salta sobre la cuerda (IZQUIERDA o DERECHA). Mientras se está balanceando en espera de que la siguiente cuerda se acerque, pulsa ARRIBA y despuéss IZQUIERDA o DERECHA en dirección a la siguiente soga.

ESCENA 6:
El rey lagarto
Esta infecta lagartija es bastante cobarde y usa la magia contra Dirk. Un extraño objeto volador le arrebata la espada y debes pulsar IZQUIERDA o DERECHA en dirección a dicho objeto. En la siguiente escena, pulsa dos veces ARRIBA para huir y después, dos veces DISPARO para coger la espada y lanzar un primer mandoble contra el rey. Después pulsa ABAJO y DISPARO y habrás acabado con tan repelente bichejo.

ESCENA 7:
La aldaba
La aldaba de la puerta se transforma, cómo no, en otra extraña criatura. Huye de ella (IZQUIERDA o DERECHA) y después abátelo pulsando DISPARO dos veces.

ESCENA 8:
Los monstruitos
Cuando Dirk aparezca por la trampilla, pulsa IZQUIERDA o DERECHA hacia las escaleras. Aparecen entonces unos repelentes bichejos azulados. Mata al primero de ellos pulsando DISPARO y huye (IZQUIERDA o DERECHA) hacia las escaleras. Sube por ellas (ARRIBA) y cuando estés en lo alto, pulsa IZQUIERDA o DERECHA hacia la salida.

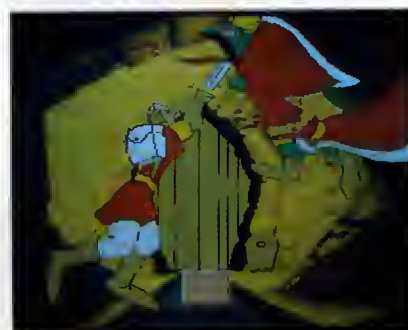
ESCENA 9:
Los seres de barro
Otra inesperada para el bueno de Dirk. Unos repugnantes hombres de barro surgen de unos cráteres. Pulsa ABAJO para esquivarlos. Dos veces ARRIBA para huir y saltar el puente. Pulsa después ABAJO e IZQUIERDA o DERECHA hacia la salida.

ESCENA 10:
El laberinto
En esta fase, Dirk debe buscar la entrada de una gran cámara. Cuando por fin la encuentre, tendrá que esquivar los continuos zarpazos de que será objeto. Pulsa IZQUIERDA o DERECHA para huir de la garra. Salta (ARRIBA), IZQUIERDA o DERECHA dos veces para huir de nuevo y salir por la puerta como alma que lleva el diablo.

ESCENA 11:
La cripta
Empieza la fase con otro laberinto. Cuando divises, por fin, a la princesa Daphne, un fantasma armado con un hacha se empeñará en que no acabes esta tu última tarea. Pulsa IZQUIERDA o DERECHA tres veces para huir del hacha, detener su golpe y evitar las llamas. Pulsa ARRIBA. Cuando Dirk esté sobre las escaleras, pulsa IZQUIERDA o DERECHA hacia el agujero y otra vez ARRIBA. Pulsa dos veces DISPARO y habrás conseguido acabar con el fantasma y con tu misión.

todas formas, pasemos a describirlas, que para eso estamos. Los gráficos, como podéis apreciar en las fotografías, son absolutamente geniales y maravillosos. Los escenarios difieren muy poco en calidad respecto a la máquina original. El sonido es también perfecto y sorprendente. Lo mismo cabe decir de la animación. Y llegamos al conflictivo tema de la adicción.

¿Es adictivo el juego?. La verdad es que no sabríamos decirlo. En Dragon's Lair y Space Ace, las anteriores producciones de Don Bluth, la gracia del juego en sí (dejando a un lado sus magnificencias gráficas y sonoras) radicaba prácticamente en la dificultad que entrañaba pasarse de fase. En Escape from Singe's Castle ocurre lo mismo, pero al habersele añadido la opción de





que el ordenador nos muestre a cada paso lo que debemos hacer (aparece un icono en la parte inferior de la pantalla con unas espadas cruzadas si hay que disparar o una flecha indicando la dirección que debemos seguir), acabar la misión resulta tarea demasiado fácil y el juego puede caer pronto en nuestro olvido. De todas formas, si no elegimos esta opción (existe un completo menú principal con estas y otras muchas opciones), Escape... puede proporcionarnos muchas horas de disfrute, al menos hasta acabar el juego y si no nos cansa ver una película de dibujos animados en la que nuestra participación es mínima. Cabe destacar la posibilidad de ensamblarlo con la primera parte, Dragon's Lair.

También se nos permite elegir el número de vidas (entre 3 y 5, no os vayáis a creer), grabar y cargar partidas e incluso instalarlo en disco duro. Como punto flojo, es obligado mencionar que el juego sólo funciona bien con un mega de RAM. En un Amiga con tan sólo 512 K, Escape... resulta un producto descafeinado con una importante merma en el número de fases, secuencias de animación y ausencia total de efectos sonoros.



VERSION COMENTADA: AMIGA

Escape from Singe's Castle resultaría un juego atípico de no ser porque existen ya dos precedentes. Mal comparado, sucede como en los "strip poker", que lo que nos impulsa a seguir adelante no es el propio juego en su, sino deleitarnos (en uno y otro caso) con las nuevas y sorprendentes imágenes que van apareciendo ante nuestros ojos atónitos.

Otras versiones:

De momento sólo en Amiga.

Creador:

READY SOFT

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

Es una bonita película.

Lo peor:

Somos los actores secundarios.



Sonido:	9
Gráficos:	9
Adicción:	7



ALL DOGS GO TO HEAVEN

De seguro la mayoría de vosotros conoceréis a Don Bluth, famoso no menos por sus películas que por sus juegos de las COIN-OP. Títulos como Dragon's Lair o Space Ace han triunfado terminantemente en las máquinas recreativas como los primeros videojuegos en disco láser.

La película narra las aventura de Charlie, un pastor alemán de oscuro pasado que se ha fugado de la cárcel con su amigo Itchy, cobarde por naturaleza y Anne Marie, una pobre niña huérfana que tiene la virtud de hablar con los animales. Al regresar al hogar, Charlie ve como su socio Malone Carafea se ha enriquecido misteriosamente y le pide la mitad de lo que le correponde. Carafea pretende asesinarlo en los muelles y para ello lo emborracha.

Charlie ha sido asesinado y llega al cielo, del que logra huir para volver a la Tierra y vengarse de su vil socio Carafea. Para ello libera (o "engaña") a la pequeña huérfana Anne Marie de las manos de su socio. La niña tiene el don de hablar con los animales y de esta forma se enteran de cuáles van a ser los ganadores en las apuestas de carreras de caballos y se hacen ricos.

Ahora Malone Carafea quiere terminar de una vez con Charlie, ¿lo conseguirá?, todo depende de vuestra destreza y habilidad.

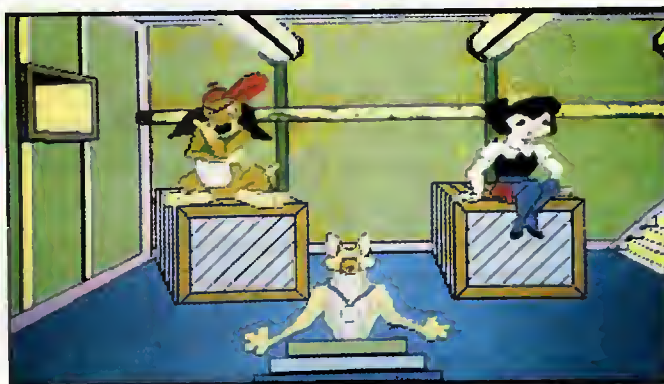
El juego

Como podéis imaginaros, el juego goza de la calidad gráfica y sonora que han hecho famosos a otros juegos de Don Bluth, aunque hay que dejar claro que éste en concreto es inferior en estos dos aspectos, aunque mucho más jugable por no utilizar la consabida técnica de indicarle al personaje la dirección exacta hacia la cual debe desplazarse. Es más, este juego poco tiene que ver con los anteriores, ya que cada fase es distinta a la anterior y el aspecto de jugabilidad tan cuestionado en los anteriores estilos no puede aplicarse en este caso.

El juego está compuesto por una gran cantidad de fases, entre las cuales se pueden destacar: La carrera de Ratas (una carrera de obstáculos), El Arcade del Reloj (Un juego de habilidad), Captura de Pulgas (tipo arkanoid), Rescate (un laberinto), La gran escapada (un juego de lógica), Pelea de Perros (artes marciales entre Charlie y Carafea), etc...

El juego tiene un desarrollo interesante, muy variado e infantil. Las versiones de PC soportan EGA, CGA, TANDY y algunas tarjetas de música. La versión de Amiga es más rápida que la de PC, aunque no aprovecha los gráficos de ésta como lo hicieran sus antecesores, Dragons Lair y Space Ace.

El juego estará disponible en breve, tras el estreno de la película el día 22 y estará disponible en Amiga, PC, Macintosh y Commodore 64. Os seguiremos informando.





El realismo en su máxima expresión.

Allá por el año 1986, Incentive Software lanzó al mercado un programa llamado DRILLER, en el que adoptábamos el trabajo de un astronauta que debía de limpiar de gas todos los sectores de un mundo contaminado. Los autores de este juego utilizaban una nueva técnica de programación que denominaron "freescape", que nos permitía desplazarnos en un espacio tridimensional formado por figuras geométricas sólidas y adoptar cualquier punto de vista.

Con el "filmation", inventado por Ultimate en 1984, todo parecía haberse acabado, se pensó que el realismo ya había alcanzado su culmen con la representación tridimensional en perspectiva caballera sobre ángulos formados por el mismo número de grados. Pero no fue así, los señores de Incentive nos demostraron que no todo estaba inventado y que ellos aún tenían algo que decir.

Más tarde, después del éxito de DRILLER, en 1987 Incentive lanzó al mer-

cado otro programa, que al igual que el anterior, utilizaba la técnica "freescape". Se trataba de DARK SIDE, un programa mucho más completo y complejo que su predecesor, al que dejaba anticuado. DARK SIDE solucionaba los puntos menos cuidados de DRILLER, e incluía muchos factores innovadores, mejoraba los gráficos, etcétera...

De nuevo y por tercera vez consecutiva, esta empresa británica volvía a lanzar un año después otro programa "freescape", esta vez con un argumento completamente distinto a los anteriores, nos situaba en el interior de una pirámide, en pleno desierto. Era TOTAL ECLIPSE, que más que mejorar, innovaba en algunos puntos a sus antecesores.

El presente...

Ahora, dos años después, Incentive vuelve a la carga con CASTLE MASTER, un increible programa que incorpora además de la compleja técnica de "freescape" (utilizada por sus precesores), otra nueva técnica (y decían que ya estaba todo inventado...) que sus mismos programadores han denominado "Animated Solid 3D". En CASTLE MASTER no sólo nos podemos mover por un espacio tridimensional con total libertad, sino que gracias a esta nueva técnica que sus programadores han desarrollado para nuestro disfrute. Podemos ver como objetos en 3D se animan en pantalla, moviéndose perfectamente en el espacio, es algo fantástico.



En la mesa nos encontramos un suculento trozo de queso (Amiga).

VERSION PC



La versión de PC y compatibles es exactamente igual que la de Amstrad CPC, soporta las tarjetas gráficas HERCULES, CGA, EGA y TANDY, y en contra de lo que se podía pensar acerca de la velocidad del juego en EGA (Las versiones de PC & Compatibles en EGA, lógicamente se enlentecen ligeramente debido a la complejidad añadida que supone la impresión de gráficos en este dispositivo), el juego va muy bien, es rápido y no presenta problema alguno con este punto. Además, se nos permite jugar con ratón y con joystick, dispositivos que facilitarán notablemente el manejo de nuestro personaje.

Los gráficos con los que nos deleita no son sólo figuras geométricas que conforman una silueta o un objeto, sino que son gráficos mucho más complejos y detallados que conforman figuras muy complicadas, respetando las sombras, contrastes, relieves, etcétera... y rozan la perfección.

Además de una maravillosa puesta en escena y una presentación verdaderamente magnífica, CASTLE MASTER nos asombra además con una serie inagotable de los denominados y ya conocidos "efectos FX", tales como los rayos que caen del cielo (un efecto realmente digno de mención), las banderas ondear al viento (muy bueno), el mismo disparo, y otros muchos con los que podría llenar una lista inagotable.

Comenzamos el juego en las afueras de un castillo, rodeado por una profunda almena infestada de las más horripilantes e inmundas bestias que esperan a que nos resbalemos para arrojarse sobre nosotros y convertirnos en su aperitivo.

Una vez que conseguimos hacer bajar la gigantesca puerta del castillo y penetramos en su interior, podemos observar atónitos con que gran perfección han sido capaces los programadores de crear la antesala de un castillo.

Según vamos avanzando a través de las numerosas habitaciones de las que se compone el castillo, nos vamos asombrando más y más de la gran calidad en todos los aspectos de CASTLE MASTER, y al menos a mí, me empezó a rondar una pregunta por la cabeza:





Entrada al castillo (CPC)



¡Cuidado!, un monstruo acecha en la entrada de una de las habitaciones (PC VGA)

¿Cómo es posible que todo esto haya podido caber en cuarenta míseros Kbytes?.

La verdad es que los señores de Incentive Software han rizado el rizo con este genial programa. Todos los aspectos del juego son sobresalientes, ninguno está por debajo del otro, el programa mantiene en su totalidad un nivel técnico altísimo. Es realmente entretenido.

VERSION COMENTADA: CPC

Un buen juego con gráficos de alta calidad, efectos de sonido adecuados, aunque complejo y difícil para el usuario aficionado a los arcades. Aconsejado.

Otras versiones:

Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64, Amiga, PC y Atari.

Creador:

INCENTIVE SOFTWARE

Distribuidor:

ERBE

Lo mejor:

El nivel técnico.

Lo peor:

Algo estático en algunos momentos.



Sonido:	7
Gráficos:	10
Adicción:	10

Nadie es perfecto.

El único punto que quizás se podría calificar como conflictivo, es tocado por el propio desarrollo del juego, al preferir una parte de los usuarios los típicos "masacra-todo", de tema y resolución más simple y de desarrollo menos complejo.

CASTLE MASTER es uno de esos programas de los que sólo hay unos cuantos que reunen todos los requisitos para pasar a la historia del software y de la programación de video-juegos como clásicos, al igual que en su día lo hicieron otros como Knight Lore, Manic Miner o el mismo Tetris.

César Valencia

TRUCOS

- Para poder entrar en el castillo debemos disparar a un interruptor de distinto color que se encuentra en la esquina superior izquierda de la puerta principal.
- En el patio del castillo no disparéis a la bandera del mástil, ya que aparecerán espíritus.
- En el pozo podreis encontrar una llave.
- Acercaos por la casa del mago, que se encuentra dando un rodeo por los alrededores del castillo, antes de entrar en éste.
- Coged todas las provisiones que encontreis (trampolines) ya que los espíritus nos quitarán mucha energía.
- Cuando entréis en el balneario, vaciad la piscina dirigiéndoos hacia la izquierda y disparando a un interruptor gris que se encuentra en posición horizontal encima de una columna. Una vez hecho esto, descubriremos unas escaleras mediante las cuales podemos bajar a la piscina (ya vacia) e introducirnos por una pasadizo para seguir explorando.
- En la iglesia hay una puerta oculta detrás del altar, para poder introducirnos por ella será preciso que nos agachemos. Disparad a los espíritus nada más aparezcan estos, de permanecer demasiado tiempo en una pantalla con espíritus, moriremos irremediablemente.
- Tened cuidado de maniobrar correctamente cuando os encontréis en alguna rampa. puente o similar, ya que las caídas restan mucha energía.
- Para abrir las puertas será necesario tener la llave correspondiente y situarnos cerca de ella.
- Es conveniente ir grabando nuestra posición en el juego de vez en cuando, ya que todo nuestro trabajo puede venirse abajo en cualquier pantalla (!¡).
- Examinad todo lo que encontréis o aquello que os llame la atención, así como los letreros en paredes y puertas.

Esto es todo por ahora, lo que queda os lo dejamos a vosotros...

¿Eres radical... Te gusta patinar?

Tu revista

¡Impresionante!



Defenders of the Earth

El regreso de Flash Gordon

Defenders of the Earth (Defensores de la tierra) está basado en la famosa serie de televisión que tiene el mismo nombre, Los Defensores y en la cual aparece como figura estelar el mítico y afamado héroe del comic Flash Gordon y su no menos conocido enemigo intergaláctico Ming, "El Despiadado".



Los cuatro super héroes de la época de oro de los cómics, son los encargados de dar vida a los personajes de éste juego. El líder indiscutible de todo el equipo es Flash Gordon, personaje principal de la aventura, los demás socios de este héroe son, Mandrake "The Magican" (el mago), Lothar (el hombre más fuerte del mundo), Phanton (con la fuerza de diez tigres) y la inestimable ayuda de la mascota del grupo Zuffy, un as en la decodificación de claves por ordenador.

Un equipo invencible, dispuesto, capaz y con deseos de defender la tierra en todo momento.

El valor y habilidad de los miembros de este fantástico grupo, se ponen a prueba por su archi-enemigo el malvado Ming. Este último sabe que los Defensores intentarán evitar que se convierta en el amo del mundo, por ello secuestra a sus hijos y los lleva a los oscuros calabozos de su fortaleza, el castillo de Ming.

Una vez realizada una acción tan cobarde y despiadada (de ahí su apodo), Ming lanza una advertencia por los emisores intergalcáticos, de tal forma que pueda ser oída en toda la galaxia: "Cualquier persona que interfiera en mis planes de conquista, hará peligrar la vida de los hijos de los Defensores".

Pero los Defensores, al oir este mensaje, no dudan un instante e intentan concebir un arriesgado plan para desbaratar los planes de conquista de Ming y al mismo tiempo salvar a sus pobres hijos, que han caído en tan desagradables manos.

Por medio de Zuffy, que se introduce en las redes intergalácticas de comunicación, consiguen saber que Ming a dotado a su fortaleza con los mayores avances de tecnología conocidos hasta la fecha: lásers de neutrones, robots inteligentes, serpientes mecánicas, androides, mutantes y demás criaturas poco saludables de la galaxia, que ayudan a Ming en su empeño de conquista. La tarea que se proponen los Defensores no es nada fácil, pero no pueden dejar que Ming se salga con la suya.

Mediante una unificación conjunta de señales extrapolares en el nodo de red intergaláctica, y una señal de infraelectrones lanzada con intervalos de milisegundos al espacio, para que esta sea transportada por satélites a diferentes puntos y cause una interferencia momentánea en los sistemas de localización de naves de Ming, nuestros héroes consiguen entrar en el país del mismo sin que éste les pueda localizar.

La primera parte del plan es un poco arriesgada, pero ha sido un éxito rotundo, la segunda ya es algo más peliaguda de realizar, debido a que influyen muchos factores en contra de nuestros héroes. Ahora por medio de un "pulso-espaciador" los personajes podrán "pulso-transportarse", en forma de moléculas púlsicas por el aire. De esta forma podrán entrar momentáneamente en la base de Ming para ayudar a Flash Gordon, líder del equipo y por tanto persona más indicada para enfrentarse con todos los peligros que en el castillo le esperán.

Ultimados todos los detalles para el abordaje del castillo, Flash baja al arsenal y se arma con una potente pistola láser, su pensamiento está sumido en dos objetivos, salvar al mundo y a sus pequeños, y es consciente que una vez que sea pulso-transportado, no podrá volver a la nave sino es por sus propios medios.

En el interior del castillo, empiezan sus problemas, la información que llevaba no era valida, Ming ha hecho reformas últimamente y los planos del

```
10 REM Cargador vidas infinitas
20 REM Para DEFENDERS OF THE EARTH
30 REM VERSION AMIGA por ENRIQUE SANCHEZ
 H.
40 REM
50 DIM c%(130):s=0:a=0:CLS
60 WHILE a$<>"9999":READ a$:c%(a)=VAL("&
H"+a$):s=s+c%(a):a=a+1:WEND
70 IF s<>988145& THEN PRINT "Error en lo
s datas...":END
80 CLS:PRINT "Introduce disco de DEFENDE
RS en la unidad df0."
90 megaocio=VARPTR (c%(0)):CALL megaocio
100 DATA 41FA,0018,43F9,0007
110 DATA F170,45FA,00F4,12D8
120 DATA B5C8,66FA,4EF9,0007
130 DATA F170,2C78,0004,242E
140 DATA 002E,362E,0052,41FA
150 DATA 002E,2D48,002E,41EE
160 DATA 0022,7016,4281,D258
170 DATA 51C8,FFFC,4641,3D41
180 DATA 0052,0839,0004,00BF
190 DATA E001,66F6,21FC,00FC
```



```
200 DATA 0002,0080,4E40,48E7
210 DATA 0082,2C78,0004,2D42
220 DATA 002E,3D43,0052,41FA
230 DATA 0012,216E,FE3A,0002
240 DATA 2D48,FE3A,4CDF,4100
250 DATA 4E75,4EB9,4F43,494F
260 DATA 0C94,444F,5300,66F0
270 DATA 2D7A,FFF2,FE3A,2F0E
280 DATA 4DFA,000C,294E,0142
290 DATA 2C5F,4EEC,000C,4EB9
300 DATA 0007,F23E,4EF9,0006
310 DATA 6BBA,4EB9,0006,6ECE
320 DATA 33FC,4EF9,0000,805E
330 DATA 23FC,0007,F23E,0000
340 DATA 8060,31FC,4EB9,0610
350 DATA 21FC,0007,F22A,0612
360 DATA 4EF8,0202,303C,FFFF
370 DATA 33C0,0000,A884,11C0
380 DATA 3023,11C0,4C1B,4E75
390 DATA 33FC,4EF9,0006,6E88
400 DATA 23FC,0007,F200,0006
410 DATA 6E8A,46FC,2000,4E75
420 DATA 9999
```

TRUCOS

- Con los enemigos laterales lo mejor es agacharse, en esta posición dispararemos en los dos sentidos y estos no podrán acercarse.
- Cuando el sistema de seguridad detecta nuestra presencia, manda a un robot, a éste le mataremos, primero situándonos lo más lejos de él y luego con intervalos de agachado y salto con disparo, le iremos haciendo mella en su armadura, para finalmente destruirlo.
- Con los mutantes y serpientes lo mejor es un disparo mayor del que tenemos, pero si esto no es posible, disparar lo más rápido que podáis, si no se os echarán encima.



castillo que Flash lleva en su bolsillo son totalmente inútiles, por lo que tendrá que valerse de su instinto y habilidad de héroe para conseguir llegar a las mazmorras o a la cámara privada de Ming.

Para ello deberá atravesar numerosas puertas cerradas que tendrá que abrir con ayuda de sus amigos, pero al estar estos trabajando, su misión será protegerles para que puedan hacerlo a gusto, una vez abiertas las puertas los amigos desapareceran y podemos seguir nuestras correrías por los corredores (valga la redundancia). En el transcurso podremos recoger armas y escudos de algunos enemigos abatidos, que nos servirán para luchar con los enemigos más allegados a Ming: Mongo y la Serpiente, también habrá piadoras de energía, para poder recargar fuerzas en la lucha. La tarea no es fácil, pero recordad que el Mundo esta en vuestras manos.

Enrique Sánchez

VERSION COMENTADA: AMIGA

Con unos gráficos adecuados, pero no por ello inmejorables, este juego presenta un detalle poco usual a los ya conocidos y es que colaboran varios personajes en la resolución de los múltiples problemas con que nos podemos topar. En sonido, pobre, una música bien realizada pero poco variada y unos efectos sonoros no tan buenos como deberían ser en un juego de este tipo. En definitiva, un buen juego que hará las delicias del jugador durante horas. Enhorabuena a esta nueva empresa de programación, que desde éste, su primer juego, ya empieza a cosechar éxitos.

Otras versiones:

Amstrad CPC, Spectrum, Amiga, Comodore 64 y Atari.

Creador:

ENIGMA VARIATIONS

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Gran variedad de decorados.

Lo peor:

Pobre en efectos de sonido.



Sonido:	6
Gráficos:	7
Adicción:	9

CARGADOR AMIGA

- Enciende el Amiga y carga el Basic, teclea el cargador y grábalo en un disco virgen, luego haz RUN (Intro) y sigue las instrucciones en pantalla. Dispondrás de vidas infinitas y podrás acabar el juego con toda facilidad.

El pequeño saltamontes...

Choi Lee Fut



Los juegos de lucha han ocupado siempre un lugar muy importante dentro del mundo del software recreativo y de entretenimiento, muchos han sido los que han pasado por nuestras manos, desde los primeros y ya clásicos, como Kung-fu, Exploding Fist, International Karate, etcétera... hasta los más novedosos, originales como este Choi Lee Fut.

El juego nos llega de manos de la ya conocida firma española Positive Software, nacida hace no mucho tiempo y autora de otros programas como Rath-tha, Mambo o El amo del mundo (por mencionar algunos títulos), y que parece que ha dado un giro de noventa grados en la realización de juegos con este original Choi Lee Fut.

Hay una gran cantidad de juegos de artes marciales, de todo tipo, pero nunca hasta ahora nos habían presentado en máquinas de 8 bits algo tan innovador como el Choi Lee Fut de Positive, que se ampara en un arte marcial de poca difusión y subordinada al kung fu.

La trama

El juego toma el nombre de un conocido arte marcial oriental difícil y complejo llamado Choi Lee Fut. La verdad es que el programa está mediocremente realizado y burdamente acabado, muy a pesar nuestro. Cuenta con una gran cantidad de golpes, defensas, ataques y demás movimientos primitivos de este tipo de lucha oriental, pero todos ellos realizados con una rigidez y una brusquedad tremenda. En parte nos recuerda en algo a un ya clásico de este tipo de juegos: La segunda parte de Exploding Fist, (aunque, naturalmente, al primero le sobraba calidad, mientras que a este, por desgracia, le pasa todo lo contrario), ya que el objetivo que tendremos que cumplir en el juego es el de arrebatar un valioso y antiguo pergamino en el cual Chen Heung, maestro del Choi Lee Fut, había guardado sus secretos durante siglos, al malvado y diabólico Chu Ngo, el diablo amarillo.

Para ello, debemos ir avanzando pantalla a pantalla, luchando con los secuaces de Chu Ngo y derrotándolos.

El juego

Choi Lee Fut se divide en tres niveles. En el primero sólo podemos luchar valiéndonos de nuestra fuerza física, ya que no podemos transportar o atacar a los enemigos con ningún arma. En los dos niveles posteriores y gracias a la experiencia y méritos adquiridos en el anterior, podremos luchar con una lanza o un sable, facilitándose así nuestra ardua y difícil tarea, pero sólo relativamente, ya que el nivel de dificultad como es lógico, crecerá también.

Para comenzar el juego será necesario que antes pasemos por unas pequeñas fases de entrenamiento, en las que tendremos que aprender a manejar los puños, la lanza y el sable, que si ya sabemos manejarlas, tendremos simplemente que demostrar nuestro perfecto dominio (que ironía). En estas fases de prueba nos entrenaremos con unas tablas inmóviles que conforman un enemigo imaginario, al que tendremos que asestar una serie de golpes. Estos enemigos, los llamados "dummies" no nos plantarán cara (como es lógico, porque son de madera) y simplemente nos valdrán como ayuda para ensayar nuestros golpes, llaves y calcular la distancia de los ataques, que es algo verdaderamente importante.

Una vez superadas estas pruebas y cuando hayamos adquirido la suficiente experiencia, entraremos en combate con nuestros malévolos enemigos.

Nuestra opinión

Los gráficos están realizados en "mode 0" con una torpe definición y un mal aprovechamiento del color y en general de las posibilidades gráficas que nos ofrece esta máquina. Existen una gran cantidad de golpes y ataques, todos ellos muy bruscos y mal adaptados.

La lentitud que le han imprimido a los movimientos es digna de mención, es algo frustrante e inexplicable, ya que los gráficos no son del tamaño suficiente para servir de justificante a la desesperante lentitud de la acción. La adicción es otro punto conflictivo, ya que a nuestro juicio no se le ha sabido dar al juego el ritmo que necesita un programa de este tipo, por lo que la adicción, francamente, es baja. La acción además, se hace en algunos mo-

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Positive ha descuidado la realización de un programa que pudo resultar más que atractivo.
Es una pena que un argumento tan majo y una idea original no hayan cuajado en el programa que se esperaba.

OTRAS VERSIONES:

Amstrad CPC, Spectrum, MSX y PC & Compatibles.

Creador:
POSITIVE

Distribuidor:
DRO SOFT

Lo mejor:
La idea

Lo peor:
El conjunto final, no se ha sabido aprovechar



Gráficos: 6
Sonido: 2
Adicción: . 6

VERSION PC

La versión de PC es exactamente igual a la versión de Spectrum, los gráficos han sido realizados en CGA aprovechando los ya creados en el Spectrum, y es una pena que no incorporen una versión para EGA. El movimiento es ligeramente más rapido que la versión de Amstrad CPC. Sólo soporta CGA.

mentos incontrolable debido a la brusquedad de sus movimientos y lentitud tediosa que hace desesperar. Os aseguramos que no pasaremos horas y horas pegados a las pantallas de nuestros ordenadores, más bien pasaremos horas y horas (hasta días y meses) sin cargarlo.

Además, como gota que colma el vaso, Choi Lee Fut es enrevesada y endiabladamente difícil, la excesiva dificultad durante su desarrollo nos obligará a jugar varias decenas de partidas hasta que logremos hacernos con todos sus golpes y llegar a pasar de las primeras pantallas. Esto, por otro lado, es normal en un juego de este tipo, ya que es la propia complejidad del juego la que hace difícil su manejo.

Técnicamente Choi Lee Fut es un juego de una dificultad media, al que se



podía haber exprimido mucho más y haber realizado con el mismo tema y argumento tan atractivo, un programa que aprovechase más la capacidad de la máquina y todos los aspectos de la misma.

En definitiva, Choi Lee Fut es un juego que recomendamos unicamente a los curiosos o a la gente forofa de esta clase de programas. Choi Lee Fut pudo estar entre los más grandes, pero se quedó en el intento, es una pena.

César Valencia Perelló.



STAR BYTE

Apáñatelas como puedas

Mar Entertainments nos presenta un buen juego, lo cual no sorprende pues nos tiene acostumbrados a ello. Ahora toca el turno a una aventura que nos hará pasar ratos agradables, pero cuidado ya que a su gran dificultad hay que añadir la falta de información.

Estamos en el siglo XXIII, un carguero espacial transportando "plutonio" se ha estrellado en un planeta al otro lado del universo. Nuestra misión consiste en llegar hasta la nave, tapar la fuga que amenaza con destruir la vida del planeta y regresar utilizando el teletransportador de ésta, si es que funciona después del impacto. Para ello tendremos que enfretarnos a innumerables peligros, entre ellos las salas con ácido corrosivo y toda la fauna de animales mutantes que nos iremos encontrando por el camino.

Esta historia, mucho más ordenada, y las teclas de control del juego constituyen la única información con la que vamos a contar. Nos parece escasa y no hubiese estado de más que incluyesen una explicación de la forma de jugar, objetos a coger, utilidad de estos, etc. De por sí la dificultad es grande y si añadimos la falta de información, jugar se puede convertir en un verdadero reto. Por favor, pedimos que en el próximo juego nos den alguna pista.

El juego

Es una verdadera aventura donde, en vez de ir eliminando a nuestros enemigos, tendreis que procurar que éstos no acaben con vosotros. Consiste en una serie de pantallas que intentaremos pasar (algunas dobles) y según elijamos un camino u otro accederemos a distintos decorados; otras veces las pasaremos por un lado y después de recorrer varias volveremos a ellas por otro camino. Os recomendamos que antes de decidiros por un itinerario deteminado lo penseis, no sea que llegueis a un sitio sin retorno y tengais que retroceder. Para más "inri", en algunas de ellas veremos la nave, pero no os hagais ilusiones, es puro espejismo.

Nos enfrentaremos con todo tipo de flora y fauna: abejas gigantes, pulpos que no se quedan quietos ni un momento, plantas carnívoras, un hombrecito cuya función es intentar hacernos la pascua, bolas inmensas que procurarán aplastarnos y todo aquello que una mente diabólica pueda imaginar. Por si ésto fuera poco, tenemos que tener cuidado con los estanques de plutonio y sus vapores mortíferos en forma de burbujas, que si nos alcanzan acabarán con nosotros. No os olvideis de ir recogiendo los objetos que vayan apareciendo, los necesitareis más adelante.

Es un juego muy dinámico y activo donde no vais a tener tiempo de aburriros y desde la primera pantalla tendreis que estar con los cinco sentidos alerta.

Los gráficos

Como ya os comentábamos antes, la aventura consiste en ir pasando por una serie de pantallas con distintos decorados, muy bien realizados, donde encontraremos los elementos necesarios para que resulten atractivas y no sean monótonas; se puede decir que ni sobra ni falta nada. Los gráficos son magníficos y sencillos; aunque los dibujos son pequeños (comparados con otros juegos) se pueden apreciar todos los detalles. La animación de los mutantes, en general, está bien conseguida pero en algunas fases es algo brusca y rápida (esto hace que aumente la dificultad del juego, de por si ya es muy alta).

Mención aparte merece el protagonista, Star Byte. El muñeco es gracioso, la expresión de la cara le va cambiando y la cabeza se le mueve hacia los lados según sea el sentido del salto. No se han buscado mayores complicaciones a la hora de crearlo pero resulta agradable.

Juan Ramón

VERSION COMENTADA: PCW

Buen juego de aventuras en el que merecen destacar los gráficos (cuidados al máximo), la sencillez de manejo y su dificultad que le hace muy adictivo, pero que también tiene sus puntos negros: la respuesta del protagonista al teclado y la falta de instrucciones que nos orienten y no nos dejen jugar a ciegas.

Otras versiones:

Sólo PCW.

Creador:

ACTION SOFT

Distruidor:

MAR ENTERTAINMENTS. P. Nues. Sra del Coll, 114 BARCELONA.

Lo mejor:

Los gráficos y su adicción.

Lo peor:

La respuesta del protagonista al teclado y la falta de instrucciones.



Gráficos: 8
Sonido: -
Adicción: 8



XENOMORPH

En los lejanos confines de la galaxia...

Cuando a principios de los ochenta nació el Spectrum, y el software de entretenimiento estaba surgiendo, se programó una completa aventura conversacional muy avanzada para su tiempo, llamada "The Hobbit", que sería pionera en su campo: El de los juegos conversacionales.

El mercado, como es lógico, ha evolucionado, superando ampliamente las primeras aventuras que pasaron por nuestros monitores, a su vez, este tipo de juegos se ha ramificado creando de esta manera nuevos y revolucionarios métodos con el fin de que el producto final sea lo más original y atractivo posible, bien el ya conocido "manejo por iconos", u otras muchas formas innovadoras. Hoy en día, estos programas han evolucionado hasta tal punto, que ya no se les puede llamar "juegos conversacionales", son programas en los que ya no hay que teclear un verbo tras otro, o hablar estilo "indio" u otras cosas semejantes, sino que aprovechan un filón llamado "máquinas de 16 bits", utilizando el sistema de almacenamiento en disco, la gran memoria de que disponen estos ordenadores, los revolucionarios gráficos que con ellos se pueden crear, etcétera..., realizandose a veces juegos que son verdaderas odiseas, en las que podemos experimentar a nuestro antojo, que llenan una gran cantidad de discos y que pueden tardar en ser completadas meses y meses.

El juego

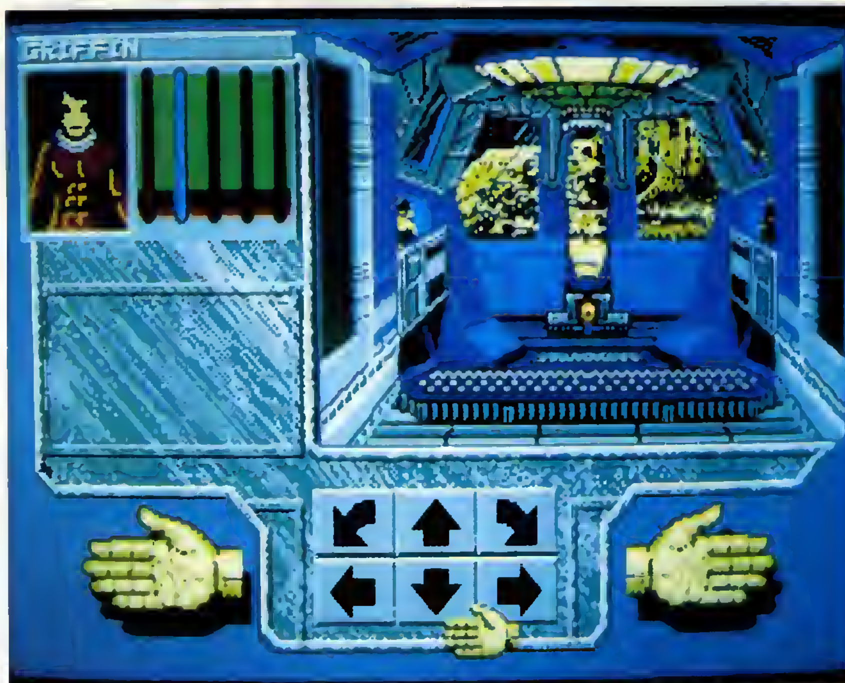
Un claro ejemplo de esta clase de programas es XENOMORPH, una compleja aventura en la que nos tendremos que desenvolver en un medio hostil y desconocido con el fin de cumplir una difícil misión.

El programa ha sido realizado por Pandora Ltd, una nóbel compañía inglesa que todavía no ha realizado demasiados programas y que se dedica exclusivamente a las máquinas de 16 bits. Para que os hagais una idea os diremos que Xenomorph ha sido relizado por un equipo de nada más ni menos que quince personas, entre grafistas, programadores, técnicos, etc....

Empezamos el juego en nuestra nave, que acaba de aterrizar en un planeta no federado de la liga de galaxias. A partir de aquí deberemos ser nosotros los que investigemos, jugando una y otra vez, para poder llegar cada vez más lejos logrando sortear y resolver las situaciones que se nos plantean en cada momento. Es un programa muy difícil de resolver, y sobre todo largo, muy largo. Algo que quizás se le pueda reprochar es la, a veces, ilógica resolu-

ción de algunas pantallas durante nuestra odisea. Durante el transcurso del juego podremos realizar varias acciones, las cuales son: Andar hacia adelante, hacia atrás, izquierda, derecha, girar noventa grados a la izquierda y a la derecha, además también podemos, como es lógico, coger objetos, utilizarlos, dejarlos, etcétera.

Contamos con un inventario al cual podemos recurrir en cualquier momento de la partida. También se nos informa durante todo el juego de nuestra energía, armamento y demás factores de los cuales es conveniente estar enterado.



Nuestra opinión

A nuestro entender, Xenomorph es una de las ya clásicas video-odiseas, por llamarlas de algún modo, típicas de las máquinas de 16 bits. El programa está muy trabajado, esto es facilmente demostrable, como ya deciamos antes, por el gran equipo que ha tenido que colaborar en su realización.

El juego, como es lógico tiene un buen acabado, ya que este tipo de programas han de anpararse basicamente en tres puntos: En los gráficos, el acabado y la jugabilidad, que tiene que estar muy bien ajustada.

Los gráficos son muy buenos, sobre todo en VGA, que rayan la perfección y contribuyen a ambientar de una forma mucho más real el juego.

Se nos da la oportunidad de elegir entre tres tipos de tarjetas gráficas: CGA, EGA y VGA. Es de agradecer que se incorpore esta última tarjeta, de esta manera los usuarios de VGA podrán disfrutar del fantástico colorido de sus gráficos y la vistosidad de sus pantallas. Parece que poco a poco se va haciendo habitual la realización de juegos que utilicen esta tarjeta.

Los movimientos son rápidos y espectaculares, el efecto del giro de noventa grados hacia un lado está muy conseguido. Las pantallas están muy bien construidas y el colorido que se les ha dado no podía ser mejor. Hay un gran número de éllas y todas con la misma calidad gráfica, que es de un nivel altísimo. Se nota que los señores de Pandora Ltd tenían fé en el programa, porque para definir todas las pantallas sin dejar que el nivel decaiga, hay que tener moral (y paciencia, claro).

El juego carece de sonido por completo. Cierto es que el PC no destaca precisamente por sus cualidades sonoras, pero esto no es una excusa válida para que no podamos escuchar ni una simple melodía en la presentación o un efecto sonoro durante el transcurso del juego. Desde luego, este punto lo deberían que haber tenido más en cuenta.

Por último, deciros que es un juego especialmente recomendado a todos aquellos a los que les guste pasarse horas y horas delante del monitor intentando resolver un reto o una situación, todo adornado con unos gráficos impecables y unos efectos espectaculares. Xenomorph es bastante bueno.

VERSION COMENTADA: PC

Nos encontramos ante un juego cuidado hasta el último detalle, que destaca principalmente por su aspecto estético. Es una buena aventura que mantendrá enganchado a más de uno. Soporta CGA, EGA y VGA.

Otras versiones:

PC, Amiga, Atari ST y Commodore 64.

Creador:

Pandora

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

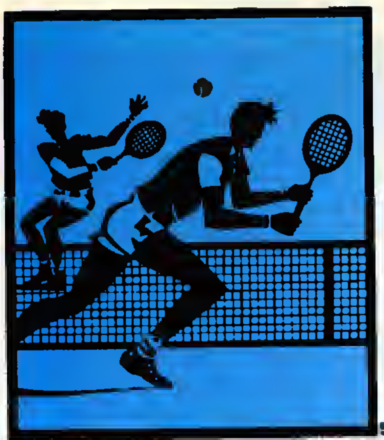
Los gráficos VGA.

Lo peor:

Demasiado difícil y sin sonido.



Sonido:	-
Gráficos:	9
Adicción:	7



DINAMIC TENIS

A lo largo de los años se han sucedido una gran cantidad de simuladores de tenis, todos ellos intentaban o perseguían una difícil y aparentemente extraño objetivo: El superar al mítico y por excelencia, simulador de tenis, Match Point. Este programa fue producido en 1983 por la firma de software Psion, que realizó la conversión para Spectrum y Amstrad.



Pantalla versión Spectrum.

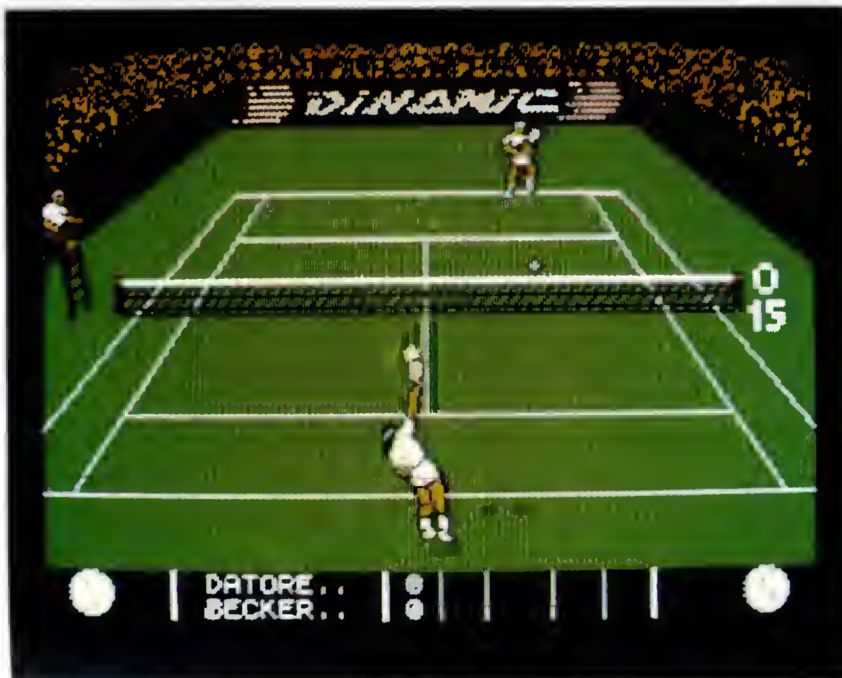
Aquel juego de tenis, pese a lo antiguo de su programación (ya que las técnicas, métodos, sistemas,... lógicamente, han evolucionado, y lo que programar hace años podía haber supuesto un grandísimo esfuerzo, se podría programar hoy en día con el mínimo trabajo), situaba el listón muy, pero que muy alto, tan alto, que ningún programa hasta hoy lo ha superado (pese a la enorme cantidad de simuladores de este deporte que se han venido realizando)... Y ahora os preguntareis: ¿Y cuál es el programa que lo ha logrado superar por fin?... Muy fácil, su nombre es DINAMIC TENIS PROFESIONAL, el más increible simúlador de tenis que se ha programado hasta la fecha.

El juego ha sido realizado íntegramente por un nobel y curioso equipo de programación, ALUCINE SOFTWARE. D.T.P. es una maravilla de programa de pies a cabeza, se trata de la más completa y real simulación de este gran deporte, y se puede decir que este programa ha llegado a donde ningún otro lo había hecho antes. Es asombroso.

Para empezar, la presentación es fantástica, acompañada de una bonita y rítmica melodía que le va al juego estupendamente. El programa es tan completo que se nos permite hasta elegir nuestro equipo, es decir, el tipo de zapatillas deportivas (tres clases), cada una adaptandose a un tipo diferente de pista, y el tipo de raqueta, dando a elegir otros tres tipos distintos, cada una hecha de un material diferente. Podemos entrenar antes de jugar el partido o empezar un campeonato o torneo. Esta es una opción francamente bien realizada. Se nos permite entrenar en tres modalidades diferentes: el saque, la bolea y el partido.

En la práctica de saque tendremos que intentar situar la pelota lo mejor que podamos para desconcertar al contrario y para no cometer falta. En la de bolea, es una máquina lanza-pelotas la que se encargará de ayudarnos a relizar el entrenamiento, lanzando pelotas a distintas velocidades, altura, lugar, etcétera... Una vez hayamos probado las dos opciones anteriores, estaremos listos para enfrentarnos, por fin, con un rival, que en este caso puede ser un amigo o el propio ordenador.

El nivel de dificultad está muy bien ajustado, fácil al principio y complicándose poco a poco, este es un factor que contribuye a crear aún más adicción de la que ya ofrece un juego de esta asombrosa calidad.



Devolviendo la pelota (CPC).

El mejor simulador de tenis

PROFESIONAL



Lo primero que se puede observar en este fabuloso juego es el gran nivel técnico del mismo, denota la habilidad y el saber de sus programadores. Los gráficos son muy buenos y la distribución que se le ha dado a la pantalla es perfecta. Las animaciones son francamente buenas, y en algunos casos espectaculares.

Un punto muy importante y que es esencial en un juego de este tipo es el movimiento en general, pero sobre todo, el de la bola. Pues bien, os podemos decir sinceramente, que el movimiento que se le ha sabido imprimir a los jugadores y a la bola es suave, rápido y preciso, es perfecto. La bola describe una parábola con todo cuidado, muy suave y muy rápido, dependiendo de como la hayamos golpeado. Los jugadores se mueven muy rápido y el control que sobre ellos tenemos se limita a cinco teclas: las direcciones y el disparo, con las distintas combinaciones entre estas y practicando, lograremos efectuar todos los tipos de golpes posibles. Además, es de agradecer este detalle, ya que en otras producciones de este tipo, el control de nuestro jugador se hacía imposible y nos lograba desquiciar.

La música y los efectos sonoros están realizados con un gran gusto, y la música de la presentación, que es "dinámica" (y nunca mejor dicho) y rítmica, le sienta muy bien al programa.

El acabado que se ha dado a D.T.P es buenísimo, inmejorable. Entre set y set podemos ver, por ejemplo, a los dos jugadores descansando, sentados en su banco correspondiente, secándose y bebiendo una lata de refresco. Los efectos para adornar la pantalla, la presentación y otros muchos aspectos, hacen de D.T.P. un juego realizado con un gusto exquisito.



Selección de raqueta (Spectrum).

Y ahora, centrándonos en el aspecto primordial, es decir, la simulación en si, podemos aseguraros que es la mejor de cuantas se han realizado anteriormente, que por sus gráficos, movimiento, facilidad de manejo, rapidez y dinamismo que posee este gran juego se puede decir que es, dentro de su género, la más fiel, adictiva y mejor acabada.

Version comentada: AMSTRAD CPC

En definitiva, D.P.T es un juego que recomendamos a todos aquellos usuarios que deseen pasar horas y horas amenas y divertidas pegados a su monitor y ante el más fantástico e increible simulador de tenis creado hasta la fecha en ocho bits.

Otras versiones:

Amstrad CPC, Spectrum, MSX y PC.

Creador:

Dinamic

Distribuidor:

Dro Soft

Lo mejor:

El conjunto

Lo peor:

El movimiento horizontal del jugador.



Gráficos: 8
Sonido: 8
Adicción: 10

TRUCO:

Os recomendamos que os entrenéis machaconamente antes de intentar entrar en el torneo o jugar en serio. Colocad las bolas al fondo y ladeadas, el contrario ni las olerá.



Hoy en día no es raro el ver como la mayoría de las compañías de software recreativo toman el nombre de algún personaje conocido para promocionar su producto y hacerlo más potente de cara a su venta en el mercado, este es el caso, por ejemplo, de "E. S. Vicario Tenis", "Michel Fútbol Master", "Fernando Martín Basket Master", y un sinfín de juegos más.

LOS INHUMANOS

Ante todo originalidad...

En esta ocasión, el programa que nos ocupa, es de veras singular en cuanto a su fichaje se refiere, ya que no se trata de un simulador deportivo, ni de alguna cosa parecida, todo lo contrario, se trata de una videoaventura muy entretenida llamada "LOS INHUMANOS". ¿Os dais ahora cuenta de por qué la peculiaridad de su nombre?, han elegido el respaldo de este conocido grupo musical español para dar vida a este divertido juego.

"Los Inhumanos" nos llega desde las manos de la recientemente nacida compañía española Delta Software, creadora de "Tuma 7", por mencionar alguno de sus programas más populares.

El juego

Durante el desarrollo del juego nos debemos hacer con el control de un simpático troglodita armado con una porra, llamado Zufuru, al que los malvados "Rockopiedras" han raptado a la novia y han destrozado su magnífico Simca 1000. Nuestra misión consistirá pues en ayudar "inhumanamente" a Zufuru a reparar su coche y rescatar a su chica.

A simple vista no parece una misión demasiado complicada, pero a medida que vamos jugando la cosa se complica más y más, ya que serán muchos los obstáculos a sortear y las trampas a esquivar.

En su desarrollo nos recuerda, sin ser del todo parecido, a una ya clásica videoaventura aparecida hace algunos años de la mano de Hewson Consultants: Firelord, ya que debemos ir recorriendo una especie de ciudad "troglodítica" con un mapeado laberíntico en busca de lo necesario para completar el juego.

Nuestra opinión

El programa cuenta con una graciosa presentación-introducción animada, muy bien hecha y con buen gusto, en la que podemos ver como está Zufuru con su novia al lado de su Simca 1000, y a lo lejos, se va acercando cada vez más un grupo de malvados "rockopiedras" dispuestos a llevarse a su chica y a romperle el coche, que es lo que finalmente hacen. Después de esto, Zufuru enfadado golpea el suelo fuertemente mientras los rockopiedras se alejan...

"Los inhumanos" de Delta cuenta con unos gráficos buenos, aunque sin excesivas pretensiones. El colorido se podía haber aprovechado más y da la impresión de que los gráficos no están todo lo bien definidos que podrían haber estado.

El sonido está muy bien realizado y cuenta con varias músicas, desde la de la presentación, que es una conocida canción del grupo del mismo nombre (no os decimos cual es), hasta la del menú y el desarrollo del juego.

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

"Los Inhumanos" es un programa divertido, entretenido y correctamente realizado que si no logra destacar individualmente en ninguno de sus aspectos, sí crea un conjunto adictivo que hará que pasemos buenos ratos jugando con él.
Esta bien.

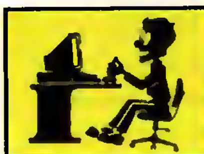
Otras versiones:
Amstrad CPC, Spectrum, MSX, PC y PCW.

Creador:
DELTA

Distribuidor:
MCM

Lo mejor:
El conjunto

Lo peor:
Los gráficos



Gráficos:	7
Sonido:	7
Adicción:	7



Los movimientos son rápidos y hasta cierto punto suaves, podríamos decir que se adaptan a las necesidades del juego, que no necesita más en lo que a este punto se refiere. Podemos realizar varios movimientos, andar hacia todas las direcciones, saltar, agacharnos, y golpear hacia adelante, abajo y arriba.

Técnicamente es un programa bien realizado, sin excederse en ningún aspecto pero tampoco descuidándolo, "Los Inhumanos" es una idea que tiene lo que se merece, ni más ni menos.

En definitiva, "Los Inhumanos" es un programa correcto, que no decae o no pertenece a los del "montón" precisamente por lo bien que se han sabido combinar todos los factores creando un programa muy entretenido, que al fin y al cabo, es lo que se pretende, ¿no?.





De un tiempo a esta parte hemos sufrido una invasión de los simuladores de todo tipo y en especial los aéreos. Casi todos van encaminados al manejo de algún avión de combate en misiones más o menos difíciles. En este caso se nos presenta un programa nada violento, pues se limita a simular un festival aéreo de acrobacias.

Simulador de vuelo acrobático

BLUE ANGELS

Cuando vemos un simulador aéreo, siempre esperamos encontranos con los mismos tópicos de siempre. Un avión sofisticado al máximo, una época de guerra y una serie de misiones, a cual más bélica y violenta. Pues no, Blue Angels es distinto a todos. Manejaos un avión cuyo cometido es divertir a los supuestos espectadores que nos ven desde tierra o desde un globo.

El comienzo

Para empezar el manual nos recomienda, o bien hacer un backup en disco, o bien una instalación mediante el pertinente programa en el disco duro. Una vez que hemos pasado esta fase, seremos sometido a un test de entrada que se está haciendo muy popular en la mayoría de los juegos últimamente. Este consiste en responder a una cuestión cuya solución la encontramos combinando una serie de discos que se nos suministran con el programa. En realidad no es difícil pero no deja de ser un engorro, y más pensando que la protección no es muy útil que digamos pues siempre hay alguien que se copia todas las respuestas y las fotocopia.

Inmediatamente después del "examen" aparece el menú principal con algunas opciones muy sugerentes. La primera opción se refiere a los detalles que aparecerán en la pantalla cuando estamos volando. Esta opción, muy de moda últimamente, surge como consecuencia de la diferente velocidad de los ordenadores, así si ponemos detalles máximos en un XT a 4.77Mhz podemos ver como la pantalla va a saltos, mientras que si lo corremos en un AT a 12 ó 16MHz, veremos como fluye continuamente. Por tanto la opción para escoger depende de los gustos de cada

uno y del ordenador del que dispongamos.

Como espectador

La segunda opción nos permite asistir a un festival acrobático. pero como meros observadores de éste, ya que no tomaremos parte activa en él y nos limitaremos a observar lo que esta ocurriendo en el aire. Eso sí, nos podemos situar en tierra, en un globo o en uno de los aviones, además de en el menú.

Necesitamos ir poco a poco pues las acrobacias no son nada fáciles y requieren un completo dominio del avión. Para esto tenemos varias opciones con las cuales podemos ir practicando cada una de las maniobras de las que disponemos. Además de ello podemos colocar un ayuda en tiempo real. De esta manera el ordenador nos dice en cada momento lo que tenemos que hacer, es tan bueno que nos va dictando las teclas que debemos pulsar y el tiempo que las debemos tener apretadas, es casi como un piloto automático, por cierto si en algún momento nos mareamos por la altitud, podemos poner el piloto automático y el ordenador ejecutará la maniobra el solito (maravillas de la técnica).

Una vez que ya estamos bien entrenados en las maniobras, pasamos al festival real, en éste nos encontraremos solos ante el peligro y el más mínimo fallo será anunciado por una voz digitalizada que dice: "BREAK BREAK".



En festival realizamos acrobacias con un escuadrilla de aviones. cada avión tiene su cometido en cada acrobacia y nosotros podemos elegir que avión queremos pilotar. Atención entonces en no equivocarnos y tomar el papel equivocado.

Los controles

Siempre que jugamos con un simulador de vuelo, tenemos que estar preparado para atender a un gran número de teclas que sirven para mil propósitos distintos. Este no es el caso de BLUE ANGELS, las teclas se han reducido a las más necesarias prescindiendo de las superfluas, que sólo harían complicar el dominio del avión en cuestión.

Al igual que las teclas, el panel de control del avión se ha reducido a lo mínimo imprescindible, pues disponemos de tan solo seis indicadores a la vez, estos son: compás, proporciona la posición del morro del avión; tiempo consumido, nos da el tiempo de vuelo real (esto es muy importante en las maniobras para saber estar en el sitio adecuado en el momento preciso); los displays izquierdo y derecho en los cuales podemos tener las coordenadas, el radar o una ayuda, según los especifiquemos; por último tenemos el horizonte artificial que muestra la altura del avión con respecto al suelo.

Al final del festival, el ordenador confecciona una lista con las puntuaciones medidas en tantos por cien de cada piloto que ha participado en la prueba. De este modo podemos saber en qué grado de exactitud hemos realizado las distintas acrobacias.

Los gráficos

El simulador incluye opción para tarjeta gráfica EGA con lo que los que dispongan de ella, podrán ver mejorado mucho este aspecto. Podemos decir que no están nada mal, aunque tampoco son de los mejores que hemos visto últimamente. Por otra parte y como hemos comentado antes, sino tenemos un ordenador suficientemente rápido, la pantalla avanza a saltos.

Enrique Alcántara

VERSION COMENTADA: PC

Como resumen podemos decir que BLUE ANGELS es un simulador como los demás pero con un toque de originalidad que le hace diferente a los otros. Recomendado para gente que se divierte haciendo piruetas en el aire y que antes debía utilizar un simulador que no estaba pensado para ello.

Otras versiones:
PC, Amiga y Atari.

Creador:
ACCOLADE

Distribuidor:
DRO SOFT

Lo mejor:
La originalidad

Lo peor:
Necesita un ordenador potente



Sonido:	6
Gráficos:	7
Adicción:	5



Senda Salvaje

Tras Eldorado

Cierta leyenda habla de la existencia de una tribu en Sudamérica cuyo jefe, tras embadurnarse de resina, se cubría de polvo de oro para realizar las ceremonias religiosas. Esta leyenda alimentó muchas expediciones al Nuevo Continente con el evidente objetivo de hallar dicha tribu, todas ellas infructuosas.

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC
Un arcade dividido en dos partes, con unos gráficos que sin explotar las capacidades de los CPC sí que son bastante buenos. Desarrollo un tanto monótono, dificultad excesiva, y un cambio de pantalla algo lento.
Otras versiones:
Amstrad CPC y Spectrum.
Creador:
GAMESOFT
Distribuidor:
ERBE.
Lo mejor:
Gráficos y acción.
Lo peor:
Su simplicidad.



Sonido:	5
Gráficos:	8
Adicción:	7

Sobre este argumento, aderezado con algunas frases que hablan de la transcripción de textos a soporte informático en la ciudad de Sevilla, allá por el siglo XIX (una inoportuna errata en las instrucciones ha convertido el año 1988 en 1888), se presenta este juego, un arcade puro de los que requieren mucha habilidad y muy poco cerebro.

El juego tiene, como viene siendo habitual en las producciones españolas, dos partes, la segunda de las cuales sólo podrá ser disfrutada por quien conozca la clave secreta. Esto quiere decir que tendrás luchar para acabar la primera fase.

Nuestro papel es, según las instrucciones, el de un funcionario sevillano que descubre en un libro la situación exacta de la hipotética tribu. Según los gráficos nuestro papel es el de un Rambo cualquiera, así que la elección de la profesión no parece la más adecuada.

En la primera de las dos fases deberemos luchar por la jungla contra animales salvajes, entre los que nos encontraremos con buitres, pirañas, pájaros y mosquitos del tamaño de un elefante (tal vez sean elefantes disfrazados de mosquito). Además hay indios que se desplazan por debajo de los puentes y que se ocultan en el interior de chozas y apariciones de dragones que nos lanzarán bolas de fuego. Por último, hay que llevar cuidado con los pantanos (porque algunas zonas son muy inestables), con los agujeros en los puentes y con las cumbres nevadas, porque la nieve puede ceder.

El objetivo final de la primera fase es alcanzar la entrada del templo de Mozteca, que se encuentra escondido. Pero os podéis dar por satisfechos si conseguís avanzar unas diez pantallas, más o menos. La razón es su extremada dificultad, dificultad que se basa en una alta pérdida de energía al ser alcanzados y en el control, un tanto complicado. No es por tanto, un juego en el que se va avanzando paulatina pero constantemente con el tiempo, sino que la suerte tiene mucha importancia.

En la segunda parte los decorados pasan a ser los del interior del templo, los enemigos son indios y bolas mortíferas, y el uso de pasadizos nos permitirá encontrar el tesoro y acabar el juego.

Los gráficos del juego son buenos, aunque un tanto toscos. El movimiento es normal, aunque el control del juego es en ocasiones difícil. Respecto al desarrollo del juego permite el movimiento en tres planos distintos.

Ricardo Palomares



AMSTRAD sinclair Ocio

Y TAMBIEN:

CORE DESIGN

Los creadores del insuperable Rick Dangerous, Swichblade y Axel's Magic Hammer, entre otros, se han independizado y desde ahora lanzarán todos sus juegos bajo el sello de Core Design. No obstante terminarán algunos encargos, como Monty Python's Flying Circus de Virgin y Rick Dangerous II de Firebird. El primer videojuego que aparecerá bajo el nuevo sello es un tridimensional con gráficos vectoriales del que muy pronto os daremos noticias.





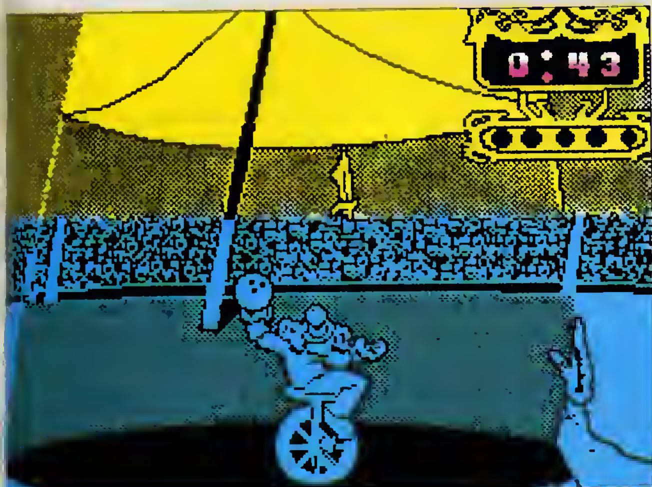
FAMOSOS A 16 BIT

Los que lleveis más tiempo en este mundillo del software, conocereis de sobra títulos como Jet Set Willy o Manic Miner, este último una de las mayores y más populares estrellas de los videojuegos hasta la fecha, que ahora, después de tantos años, va a ser convertido a otros ordenadores más potentes (de 16 bit). Esta es una prueba clara y evidente de que la originalidad y las buenas ideas no se olvidan con el tiempo.

FIENDISH FREDDY'S

En el Reino Unido ya está a la venta una de las últimas creaciones de la afamada firma Mindscape. Se trata de Fiendish Freddy's, un juego en el que representamos al propietario de un circo en quiebra, saboteado por un malvado y simpático payaso.

La única solución para que el circo siga con vida, es hacer que cada una de nuestras actuaciones circquenses se conviertan en un auténtico triunfo. Difícil nos va a resultar, pues nuestro encarnizado enemigo el payaso, va a impedirlo con toda la simpatía que tiene un tipo de su clase. Esperemos que no tarde en llegar a nuestras pantallas.



INTERNATIONAL 3D TENNIS

Seguro que estaréis pensando o diciendo ¡Vaya, otro juego de tenis!, y en efecto no vais del todo descaminados, aunque INTERNATIONAL 3D TENNIS es el primer juego de este tipo en incorporar gráficos vectoriales durante todo el desarrollo del partido. Esperemos a verlo, ya que de momento lo único que os podemos comentar es que dicho juego estará disponible en breve para los siguientes ordenadores: Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64, Atari ST y Amiga.

Y también en este número un Especial listados para CPC, PC, AMIGA, PCW y SPECTRUM.

Special Reserve
MBS&MBS HardSoft
Taller de Hardware
Product of Spain
An independent team working
at its own taller

A new BMF service



Sigue el apasionante caso de la comunicación ininterrumpida.

Proyecto: RS-232, parte práctico-ejecutiva".

Si el mes pasado hablábamos hasta la saciedad (y algo más) de la teoría del RS-232, este vamos a acometer gozosamente la construcción de uno de ellos. No es imprescindible haber leído la parte teórica, pero si recomendable ya que el mundo que se abre ante nuestro CPC es grandioso y merece la pena que nos pille con una cierta claridad de pensamientos.

Trátase que se trata de hacer un interface para que el CPC pueda tutearse con otros ordenadores, pues es uno de los pocos modelos que quedan en el mercado que no lo tiene incluido. Cuando se lo instalemos en el bus de expansión, a todos los efectos será como si lo tuviera o tuviese y se sentirá mucho más orgulloso de sí mismo. Es una obra de caridad realmente.

El material.

Este Taller necesita unos componentes muy específicos y, en previsión de que no encontréis alguno, os informamos de que hay tiendas que venden por correspondencia. Por si los hados, que siempre están chinchando, aquí tenéis dos direcciones:

-DIGITAL, S.A.
C/Pilar de Zaragoza, 45. 28028 Madrid.
Tlf.:246 56 63
-Electrónica Sandoval.
C/Sandoval, 4. 28010 Madrid.
Tlf.: 445 18 33

La lista de lo necesario es la que, gustosamente, ahora mismo escribimos para vosotros y para que os enteréis, que si no la escribimos no os enteráis. Es lógico, por otro lado. Seis son los integrados que precisaremos. Posteriormente, en este mismo artículo, haremos una detallada explicación de las funciones de cada uno.

8251A USART.- Algo así como un receptor y transmisor universal síncrono y asíncrono. Si no es así se le parece mucho, que conste.

4702.- Generador de velocidad de transmisión.

7432.- Cuatro puertas tipo OR.

7404.- Seis puertas inversoras.

1488.- Es un adaptador.

1489.- Este no es un adaptador, es otro adaptador.

Ya que estamos a todo lujo, usaremos resistencias, concretamente una de 10 Mohm y una de 5 Kohm. Las dos (1+1=2) de un cuarto de watio.

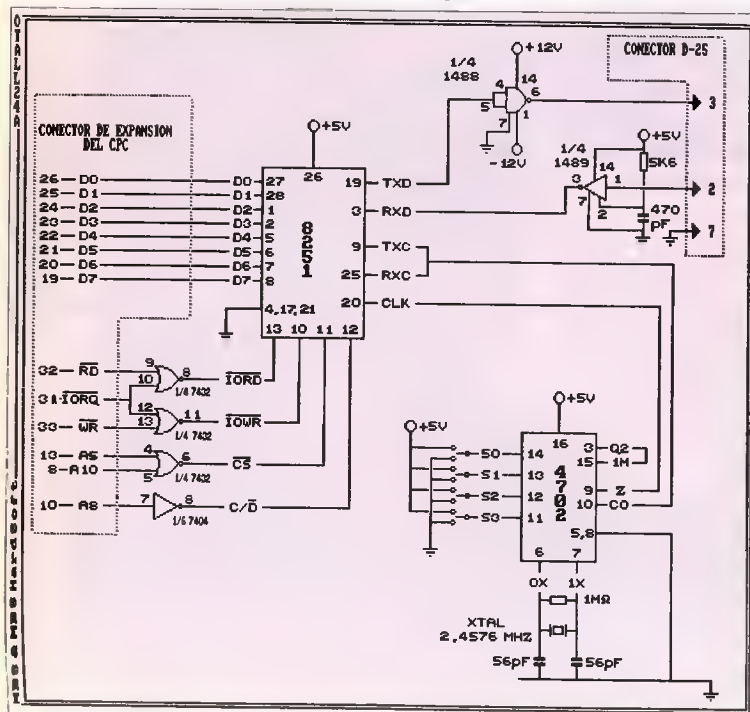
Tres serán los condensadores, repartidos de la siguiente y fácil manera: dos de 56 pF y uno de 470 pF.

La obra magna que emprendemos y que seguramente entrará a formar parte del Libro Guinnes de los Récords, precisa de un cristal oscilador, que suena a cosa importante y lo es. No vale cualquiera, cosa que ya sospechábais; tiene que ser de 2,4576 MHz (dos, coma, cuatro, cinco, siete, seis, megahertzios). Otro cualquiera puede hacer cualquier otra cosa.

Dos conectores, dos. Uno de los largos, concretamente un conector PCB de 50 contactos (veinticinco por cara) y otro tipo "Mini D", hembra, de 25 contactos. El largo irá al CPC y el otro al ordenador o periférico con el que deseemos establecer comunicación (modem, impresora, etc.).

Pilas o fuente de alimentación, teniendo muy presente que es preferible esto último y que impepinablemente tiene que dar +12 V. (más doce voltios) y -12 V. (menos doce voltios). Como el consumo es insignificante, cuantos menos miliamperios tenga, más barata os saldrá. Los cables que usaremos, los que van desde la placa hasta los dos conectores, serán preferentemente de cinta de cincuenta conductores. La longitud es otra de las cosas que queda a vuestra elección.

Dependiendo de nuestra habilidad haremos el montaje en circuito Uniprint o con cableado convencional. Debido a que los integrados, que son muy suyos, tienen patillas en cantidad, hacerlo al aire es poco recomendable. Más todavía, es una locura. Además de una locura es una opinión, que conste...



Finalmente se impondrá el meter todo el mogollón, exceptuando los cables y conectores, en algún tipo de caja, quedando la elección a gusto del consumidor. No recomendamos tamaños desmedidos por aquello del espacio en la mesa. Tampoco recomendamos el color negro, que es muy triste (y oscuro, oiga).

La construcción.

A estas alturas nos jugamos una cerveza a que no os plantea problema alguno. Recordad que los integrados tienen una cierta tendencia a suicidarse con el calor así que dejadlos para lo último. Soldaduras limpias y relucientes son la garantía de que todo irá bien. Los distintos esquemas que hemos realizado aclaran los puntos conflictivos o dudosos, que de tal guisa ya no lo serán. Tened fe y hacedlo como aparece en ellos.

Para los ansiosos.

Bien está que no necesitéis saber nada de nada para que, al cargar el software, el RS-232 os funcione a la primera, pero muchos tendrán curiosidad respecto a la labor que realizan los integrados. Para ellos, con todo cariño, son las siguientes líneas.

El 8251A, conocido entre los amiguetes por USART, es el que se encarga de hacer la parte gorda del trabajo. Convierte las señales paralelo a serie y añade impulsos de sincronismo y cosas raras por el estilo. Tiene un registro de cola (cola de pila, no de bebida o de bicho) donde tiene a bien guardar los datos que le llegan para trasmitir mientras salen por el otro canal, el serie, los que habían llegado con anterioridad. El que antes llega, antes sale.

El 7432 tiene cuatro puertas OR que sirven para, a su vez, direccionar las puertas del 8251. De esta manera logramos que cuando el ordenador ponga en el bus de expansión los números FBDF o FADF, el chip 8251 se de por enterado, se espabile y se aclare consigo mismo, siendo brutalmente consciente de que es a él a quien se llama.

El 7404 es un ayudante del anterior. Posee seis hermosos inversores para conseguir que al 7432 le llegue la dirección FBDF como puerto de datos y la FADF como control.

Respecto al 4702 la cosa se complica un poquillo. Este simpático y afamado integrado genera una frecuencia básica en estrecha concupiscencia con el cristal de 2,4576 MHz. Mediante dicha frecuencia se consigue, a base de divisiones, las diferentes velocidades de transmisión, que en realidad son pulsos a diferentes frecuencias. Estas velocidades se pueden cambiar modificando los puentes que hay en las patillas 11, 12, 13 y 14. Buscad (y encontrad) la lista que hemos confeccionado con las equivalencias entre el número binario formado por los valores de los datos en estas patillas y las velocidades de transmisión. El 1488 se limita a adaptar la salida del 8251, que es de +5 voltios, a +12 y -12 voltios. Algo muy parecido hace el 1489, cambiando la entrada de +12 a +5 y la de -12 a cero voltios.

Inevitable.

Si, porque os lo decimos siempre. Trabajad con tranquilidad y paciencia, que es el mejor camino para tener claro lo que se hace. Vigilad las gotas de estaño, que tan arriesgado es que sobre como que falte. El listado copiadlo atentamente y no lo deis por acabado hasta que tengáis la certeza de que está bien. No lo hagáis correr sin tener instalado el RS-232 y mucho menos si este no está definitivamente terminado. Precisamente sobre el software tenemos que deciros que, realmente, son dos: uno de control, para comprobar que el chisme funciona, otro de envío y un tercero de recepción. Está el envio preparado para leer inputs de teclado, pero fácil lo tendreis para mandar texto desde disco o memoria. Cada cual es muy dueño de organizarselo como desee y altamente recomendado hacerlo.

Creemos que hemos puesto en vuestras manos un instrumento diabólico y potente, pero tenemos que ser conscientes de que, en versatilidad, no estará a la par que los comerciales. Para ampliar su campo de acción es preciso introducir componentes de alto precio y un software mucho más extenso, todo lo cual se sale de la filosofía del Taller. Sin embargo es cierto que vale como punto de partida para aquellos que deseen seguir trabajando con él y llegar a disfrutar de todas las ventajas que un ordenador con RS-232 puede poner al alcance del usuario. Pasadlo bien y cuidadlo, que os tiene que durar tanto como el CPC.

MBS&MBS HardSoft.

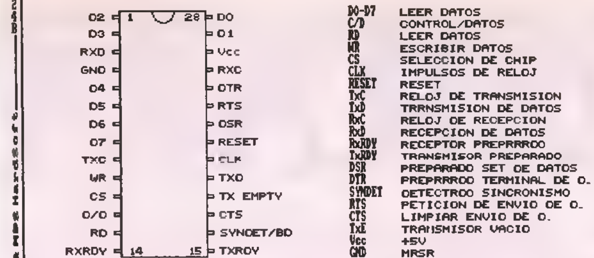


TABLA DE CORRESPONDENCIA ENTRE DATOS Y VELOCIDADES EN EL 4702

S3	S2	S1	S0	VELOCIDAD
0	0	0	0	19200
0	0	0	1	19200
0	0	1	0	50
0	0	1	1	75
0	1	0	0	134.5
0	1	0	1	200
0	1	1	0	600
0	1	1	1	2400
1	0	0	0	9600
1	0	0	1	4800
1	0	1	0	1800
1	0	1	1	1200
1	1	0	0	2400
1	1	0	1	300
1	1	1	0	150
1	1	1	1	110

```
10 '**************************
20 '*                        *
30 '*  SOFTWARE DE PRUEBA    *
40 '*     PARA RS-232        *
50 '* TALLER DE HARDWARE 24 *
60 '*                        *
70 '**************************
80 eror=0
90 FOR n=1 TO 3
100 OUT &FADF,0
110 NEXT n
120 OUT &FADF,&40
130 OUT &FADF,&CE
140 OUT &FADF,&15
150 FOR m=1 TO 255
160 WHILE (INP(&FADF) AND &1)=0
170 WEND
180 OUT &FBDF,m
190 WHILE (INP (&FADF) AND &2)=0
200 WEND
210 IF INP(&FBDF)<>m THEN eror=eror+1
220 PRINT m,INP(&FBDF)
230 NEXT
240 PRINT "errores="eror
```

```
1 '***************************
2 '*                         *
3 '* SOFTWARE DE TRANSMISION *
4 '*      PARA RS-232        *
5 '*  TALLER DE HARDWARE 24  *
6 '*                         *
7 '***************************
10 FOR n=1 TO 3
20 OUT &FADF,0
30 NEXT n
40 OUT &FADF,&40
50 OUT &FADF,&CE
60 OUT &FADF,&15
70 INPUT "CARACTER A TRANSMITIR:",A$
80 WHILE (INP(&FADF) AND &1)=0
90 WEND
100 OUT &FBDF,ASC(A$)
110 GOTO 70
```

```
10 '*************************
20 '*                       *
30 '* SOFTWARE DE RECEPCION *
40 '*      PARA RS-232      *
50 '* TALLER DE HARDWARE 24 *
60 '*                       *
70 '*************************
90 FOR n=1 TO 3
100 OUT &FADF,0
110 NEXT n
120 OUT &FADF,&40
130 OUT &FADF,&CE
140 OUT &FADF,&15
190 WHILE (INP (&FADF) AND &2)=0
200 WEND
210 m=INP(&FBDF)
220 PRINT m,
```

CRAZY SHOT

Prácticas de tiro

De la mano de la prestigiosa y conocida firma francesa Loriciels, llega hasta nuestras manos Crazy Shot, la última locura de esta compañía. Crazy Shot es un programa hecho especialmente para la GUN-PHASER, un periférico-pistola similar al GUN-STICK español pero que no es compatible con éste, ya que el mecanismo que tienen ambas pistolas de reconocimiento de blanco ("acertado" o "no acertado") no es el mismo.

Aunque originariamente Crazy Shot es un juego pensado para la Gun Phaser, también se nos permite jugar con joystick, aunque la verdad es que no es nada recomendable...

Crazy Shot nos presenta multitud de diferentes juegos en uno solo para probar nuestra puntería compitiendo, como ya es típico, con algún amiguete... (también se puede jugar solo, naturalmente...). Las pruebas que componen este Crazy Shot son varias, todas ellas diferentes, aunque con un mismo fin: hacernos pasar un buen rato.

Al empezar el juego se nos presentan en una caseta de feria todas estas pruebas: tiro a la diana, tiro al pato, acertar a unos globos que rebotan, caza de animales (safari) o tiro a los palillos.

La verdad es que aunque se nos de la oportunidad de jugar con joystick, si no tenemos la pistola es casi absurdo jugar a este juego, ya que carece de alicientes suficientes como para mantener a alguien pegado al monitor con una serie de lentas y fáciles pruebas que más que de puntería son de risa. Esta aclaración concierne únicamente a aquéllos usuarios que no dispongan del Gun-Phaser.

Cuando situamos el punto de mira con el joystick y disparamos, aparece de nuevo en otro lugar de la pantalla, suponemos que será para simular el retroceso del cañon, pero de todas formas, confunde y está muy mal hecho.

El juego

Los gráficos son sin duda alguna el punto fuerte de Crazy Shot, tanto los sprites como las pantallas tienen un acabado francamente bueno, y en general es el aspecto que más resalta del juego. Los movimientos son lentos y bruscos en la mayoría de las ocasiones, cuando se aceleran (para dar más dificultad a la prueba) se incrementa aún más la brusquedad del movimiento de los objetivos. Pienso que el movimiento en un juego de este tipo es un factor esencial y en Crazy Shot es sin duda uno de los aspectos menos cuidados.

El sonido está, como en la mayoría de los programas de Loriciels, muy cuidado, los efectos del disparo, blancos, etcétera.., y la agradable melodía de presentación está francamente bien realizada. En definitiva, Crazy Shot es un juego con el que disfrutarán todos aquellos usuarios que dispongan del Gun-Phaser, por su presentación y por su gran cantidad de pruebas diferentes. Por lo contrario, no recomiendo Crazy Shot a todo aquel que no posea la pistola, ya que sin ella el juego pierde gran parte de su interés.

César Valencia Perelló.



Pantalla de presentación.

VERSION COMENTADA: ASMTRAD CPC

Crazy Shot es un juego con el que disfrutarán todos los poseedores del periférico Gun-Phaser (pistola similar, aunque desgraciadamente incompatible con el Gun-Stick), ya que de no tener este aparato el juego no es gran cosa.

Otras versiones:
Amstrad CPC, PC, Amiga y Atari ST.

Creador:
LORICIELS

Distribuidor:
PROEIN S.A.

Lo mejor:
Los gráficos

Lo peor:
Jugar sin pistola



Sonido:	7
Gráficos:	8
Adicción:	5

SOFTWARE

Esta versión, la 4.1, es como sus antecesoras sorprendente, con algunas innovaciones (aunque no demasiadas) que nos hacen todavía más fácil programar en ensamblador, algo que se agradece realmente. El paquete se divide en dos partes diferenciadas, una es el ensamblador y la otra es el desensamblador o 'debugger'.

Comenzando por el ensamblador, el Gens4, podemos decir que sigue la misma filosofía de manejo que en anteriores versiones, de forma que quien haya manejado otra versión se desenvolverá sin problemas en esta nueva. Este ensamblador consta de un editor integral y una serie de comandos directos. Realmente este sistema ya es famoso por su potencia y facilidad de manejo, y es que más de un sistema operativo querría para sí un editor como el que se incluye en esta serie de ensambladores.

Entre las características más sobresalientes de este ensamblador, es la de permitir la ensamblación condicional, lo cual se logra gracias a pseudo-mnemotécnicos como IF, ELSE y END.

Una innovación que es de agradecer es que por fín vamos a poder utilizar macros en nuestro pequeño Spectrum. Esto es, para los no iniciados, un forma de que nuestro listado sea más corto y más inteligible, y es que los macros son una serie de instrucciones en ensamblador agrupadas bajo el nombre del macro, de forma que cada vez que utilicemos el nombre que hemos elegido en nuestro programa, a la hora de ensamblar el Gens insertará en su lugar el grupo de instrucciones que componen el macro. Por ejemplo, el macro MUEVE:

```
MUEVE   MAC
        LD HL,=0
        LD DE,=1
        LD BC,=2
        LDIR
        ENDM
```

Cada vez que usemos el nombre MUEVE en nuestro programa, se insertará este código en el programa. Todo esto no lo debemos confundir con subrutinas, ya que además los macros admiten parámetros (en el ejemplo son =0, =1 y =2), de manera que podemos llamar a nuestro macro MUEVE así:

```
MUEVE 23296,50000,256
```

Y en lugar de utilizar números absolutos, podemos usar cualquier expresión válida dentro del Gens.



DEVPAC

El amo del ensamblador

Ha llegado por fin, y no hace mucho tiempo, a España, la última versión de uno de los mejores paquetes existentes para Spectrum: el Devpac.

Otro punto de importancia en el programa, es que el Gens ocupa menos memoria que versiones anteriores, con lo que se nos deja más memoria libre para nuestro programa, aunque esto en realidad ya no importa mucho con los Spectrum 128 o con disco, ya que podemos trabajar con el disco (o microdrive) y ensamblar directamente sobre él.

El segundo programa del que hablabamos es el desensamblador Mons4, para el cual vale todo lo dicho para el ensamblador en cuanto a facilidad de manejo y similitud con otras versiones anteriores, aunque por supuesto tiene nuevos comandos que nos pueden hacer la vida más fácil a la hora de depurar un programa. Un ejemplo puede ser la posibilidad de manejar directamente los desplazamientos relativos, a partir de la dirección que tengamos en ese momento en 'Memory Pointer', término con que define el programa la dirección de memoria en que estamos trabajando.

Otra ventaja de esta versión es la de permitirnos trabajar con indirección, de forma que podemos cargar el Memory Pointer con la dirección de una instrucción JP o CALL absolutas.

En resumen, este paquete es tan bueno como todos sus predecesores, con algunas innovaciones muy útiles, pero con el pequeño defecto de que el manual está en inglés, aunque viene muy claro, para el profano en estos temas puede ser un problema desenvolverse entre términos técnicos y además en un idioma extranjero. De todas formas el Devpac es altamente recomendable para cualquier persona que piense ponerse a programar en ensamblador en el Spectrum.

José González

Creador:
HISOFT

Distribuidor:
MICROSAT. Consejo de Ciento, 345, desp. 7. 08007 Barcelona. Teléfono (93) 216 00 13.

Lo mejor:
Completo y eficaz.

Lo peor:
Manual en inglés.

Precio:
4.928 (cinta) y 5.488 (disco).

TENIS Y FRONTON

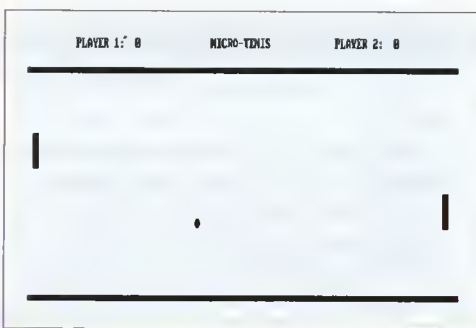


Sin duda alguna todos recordaréis aquellos "videojuegos" que salieron hace mucho tiempo: los primeros. Eran unas máquinas que disponían de dos paddles (mandos) y un conmutador; ofrecía un amplio repertorio de posibilidades, entre los que se encontraban seleccionar el tipo de juego: fútbol, frontón, tenis e incluso tiro al blanco. Por supuesto, con la posibilidad de cambiar el ángulo de la bola (para aumentar el nivel de dificultad), el tamaño de las palas (cortas, medianas y grandes) y la velocidad del juego.
Nuestra pretensión ha sido rememorar estas reliquias del pasado con nuestros ordenadores, ofrecer un tributo a los primeros videojuegos. Para ello hemos emulado fielmente la máquina, ofreciendo la posibilidad de jugar al tenis o al frontón entre uno o dos jugadores. El listado BASIC es lo suficientemente sencillo para que cada uno de vosotros podáis personalizarlo.
Las teclas de control del programa son las siguientes:



PRIMER JUGADOR:
Q: ARRIBA A: ABAJO

SEGUNDO JUGADOR:
P: ARRIBA L: ABAJO




```
10 '          MICRO-TENIS
20 '    CESAR VALENCIA PERELLO
30 '      DEDICADO A BLANCA
40 '         - MEGAOCIO -
50 '
60 DEFINT A-Z
70 MODE 1
80 INK 0,0:BORDER 0:INK 1,24:INK 2,6:INK
 3,14
90 LOCATE 15,1:PRINT"MICRO-TENIS"
100 LOCATE 1,4:PEN 1:PRINT"       1 ....
. TENIS (UN JUGADOR)
110 LOCATE 1,7:PEN 2:PRINT"       2 ....
```

```
. TENIS (DOS JUGADORES)"
120 LOCATE 1,10:PEN 3:PRINT"        3 ...
.. FRONTON (UN JUGADOR)"
130 LOCATE 1,13:PEN 1:PRINT"        4 ...
.. FRONTON (DOS JUGADORES)"
140 LOCATE 1,22:PRINT"      Por CESAR, D
EDICADO A BLANCA"
150 A$=INKEY$
160 IF A$="" THEN GOTO 150
170 IF VAL(A$)<1 OR VAL(A$)>4 THEN GOTO
150
180 IF VAL(A$)=1 THEN COMPU=1:GOTO 220
190 IF VAL(A$)=2 THEN COMPU=0:GOTO 220
200 IF VAL(A$)=3 THEN COMPU=1:GOTO 540
210 IF VAL(A$)=4 THEN COMPU=0:GOTO 540
220 MODE 2:INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0
230 LOCATE 1,3:PRINT STRING$(80,CHR$(140
)):LOCATE 1,22:PRINT STRING$(80,CHR$(140
))
240 LOCATE 10,1:PRINT"PLAYER 1: ";S1:LOC
ATE 58,1:PRINT"PLAYER 2: ";S2:LOCATE 35,
1:PRINT"MICRO-TENIS"
250 X=40:Y=10:IX=2:IY=1:Y1=10:Y2=10
260 IF INKEY(67)=0 AND Y1>6 THEN Y1=Y1-1
270 IF INKEY(69)=0 AND Y1<19 THEN Y1=Y1+
1
280 IF COMPU=0 THEN GOSUB 500:GOTO 300
290 IF Y>5 AND Y<20 THEN Y2=Y
300 IF X<=4 AND Y>=(Y1-1) AND Y<=(Y1+1)
THEN IX=-(IX):SOUND 1,190,2,14
310 IF X>=76 AND Y>=(Y2-1) AND Y<=(Y2+1)
 THEN IX=-(IX):SOUND 1,190,2,14
320 IF Y<=4 OR Y>=21 THEN IY=-(IY):SOUND
 1,201,2,14
330 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(231)
340 IF X<3 OR X>77 THEN GOTO 410
350 LOCATE 2,Y1-1:PRINT CHR$(143):LOCATE
 2,Y1:PRINT CHR$(143):LOCATE 2,Y1+1:PRIN
T CHR$(143)
360 LOCATE 78,Y2-1:PRINT CHR$(143):LOCAT
E 78,Y2:PRINT CHR$(143):LOCATE 78,Y2+1:P
RINT CHR$(143)
370 LOCATE 2,Y1-2:PRINT " ":LOCATE 2,Y1+
2:PRINT " ":LOCATE 78,Y2-2:PRINT " ":LOC
ATE 78,Y2+2:PRINT " "
380 LOCATE X,Y:PRINT" "
390 X=X+IX:Y=Y+IY
400 GOTO 260
410 FOR M=5 TO 20:LOCATE 2,M:PRINT" ":LO
CATE 78,M:PRINT " ":NEXT:LOCATE X,Y:PRIN
T" "
420 FOR G=1 TO 10:SOUND 1,100,3,15:SOUND
 1,50,3,15:NEXT
430 IF Y<19 THEN S2=S2+1
440 LOCATE 10,1:PRINT"PLAYER 1: ";S1:LOC
ATE 58,1:PRINT"PLAYER 2: ";S2:LOCATE 35,
1:PRINT"MICRO-TENIS"
450 IF S2>=15 THEN MODE 1:LOCATE 13,10:P
RINT"GANA EL JUGADOR 2":WHILE INKEY$<>""
:WEND:CALL &BB18:RUN
460 IF Y>20 THEN S1=S1+1
470 LOCATE 10,1:PRINT"PLAYER 1: ";S1:LOC
ATE 58,1:PRINT"PLAYER 2: ";S2:LOCATE 35,
1:PRINT"MICRO-TENIS"
480 IF S1>=15 THEN MODE 1:LOCATE 13,10:P
RINT"GANA EL JUGADOR 1":WHILE INKEY$<>""
:WEND:CALL &BB18:RUN
490 GOTO 250
500 IF INKEY(27)=0 AND Y2>6 THEN Y2=Y2-1

510 IF INKEY(36)=0 AND Y2<19 THEN Y2=Y2+
1
520 RETURN
530 '
540 '** FRONTON
550 '
560 MODE 2
570 LOCATE 1,3:PRINT STRING$(80,CHR$(140
)):LOCATE 1,22:PRINT STRING$(80,CHR$(140
)):FOR K=4 TO 22:LOCATE 1,K:PRINT CHR$(1
43):NEXT
580 LOCATE 10,1:PRINT"PLAYER 1: ";S1:LOC
ATE 58,1:PRINT"PLAYER 2: ";S2:LOCATE 35,
1:PRINT"MICRO-TENIS"
590 X=40:Y=10:IX=2:IY=1:Y1=8:Y2=16:TURNO
=1
600 IF INKEY(67)=0 AND Y1>6 THEN Y1=Y1-1
610 IF INKEY(69)=0 AND Y1<19 THEN Y1=Y1+
1
620 IF COMPU=0 THEN GOSUB 860:GOTO 640
630 IF Y>5 AND Y<20 THEN Y2=Y
640 IF X>=58 AND Y>=(Y1-1) AND Y<=(Y1+1)
 AND TURNO=1 THEN IX=-(IX):SOUND 1,190,2
,14:GOSUB 890
650 IF X>=60 AND Y>=(Y2-1) AND Y<=(Y2+1)
 AND TURNO=2 THEN IX=-(IX):SOUND 1,190,2
,14:GOSUB 890
660 IF Y<=4 OR Y>=21 THEN IY=-(IY):SOUND
 1,201,2,14
670 IF X<=3 THEN IX=-(IX)
680 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(231)
690 IF X>=61 AND TURNO=1 THEN GOTO 770
700 IF X>=63 AND TURNO=2 THEN GOTO 770
710 LOCATE 60,Y1-1:PRINT CHR$(143):LOCAT
E 60,Y1:PRINT CHR$(143):LOCATE 60,Y1+1:P
RINT CHR$(143)
720 LOCATE 62,Y2-1:PRINT CHR$(207):LOCAT
E 62,Y2:PRINT CHR$(207):LOCATE 62,Y2+1:P
RINT CHR$(207)
730 LOCATE 60,Y1-2:PRINT " ":LOCATE 60,Y
1+2:PRINT " ":LOCATE 62,Y2-2:PRINT " ":L
OCATE 62,Y2+2:PRINT " "
740 LOCATE X,Y:PRINT" "
750 X=X+IX:Y=Y+IY
760 GOTO 600
770 FOR M=5 TO 20:LOCATE 60,M:PRINT" ":L
OCATE 62,M:PRINT" ":NEXT:LOCATE X,Y:PRIN
T" "
780 FOR G=1 TO 10:SOUND 1,100,3,15:SOUND
 1,50,3,15:NEXT
790 IF TURNO=1 THEN S2=S2+1
800 LOCATE 10,1:PRINT"PLAYER 1: ";S1:LOC
ATE 58,1:PRINT"PLAYER 2: ";S2:LOCATE 35,
1:PRINT"MICRO-TENIS"
810 IF S2>=15 THEN MODE 1:LOCATE 13,10:P
RINT"GANA EL JUGADOR 2":WHILE INKEY$<>""
:WEND:CALL &BB18:RUN
820 IF TURNO=2 THEN S1=S1+1
830 LOCATE 10,1:PRINT"PLAYER 1: ";S1:LOC
ATE 58,1:PRINT"PLAYER 2: ";S2:LOCATE 35,
1:PRINT"MICRO-TENIS"
840 IF S1>=15 THEN MODE 1:LOCATE 13,10:P
RINT"GANA EL JUGADOR 1":WHILE INKEY$<>""
:WEND:CALL &BB18:RUN
850 GOTO 590
860 IF INKEY(27)=0 AND Y2>6 THEN Y2=Y2-1

870 IF INKEY(36)=0 AND Y2<19 THEN Y2=Y2+
1
880 RETURN
890 IF TURNO=1 THEN TURNO=2:RETURN
900 IF TURNO=2 THEN TURNO=1:RETURN
```

CONSOLAS

ATARI-NINTENDO-SEGA

Y además...

- GOLDEN AXE
- CASTLEVANIA



GAME BOY

Aunque aún falta mucho tiempo para las Navidades, Spaco S.A (distribuidor de la consola Nintendo en España) ya está preparando el lanzamiento de una pequeña y revolucionaria "Hand Held" (consola portátil) que saldrá a la venta a 20.000 pesetas aproximadamente. El lanzamiento se verá acompañado de unos 10 cartuchos con los mejores videojuegos para esta máquina.

NUEVOS JUEGOS

Los usuarios de la consola Nintendo están de suerte este mes, ya que muy pronto saldrán a la venta trece nuevos cartuchos, entre los que se encuentran: Skate or Die, Volleyball, Teenage Mutant Hero Turtles, Donkey Kong Junior+Math (educativo), Aventures of Lolo, Ice Hockey, Zelda II, Double Dragon II, Knight Rider, Airwolf, Batman, Fester Quest y Cobra Triangle.

MAS JOYSTICKS

La afamada empresa creadora de joysticks Cheetah, ha diseñado un nuevo modelo muy similar al Cheetah 125+ para la consola Sega.

El nuevo modelo cuenta con con cuatro pulsadores de disparo (dos en la base y otros dos en el mango) y cuatro potentes ventosas que lo agarran a las más difíciles superficies.



LAS MAQUINITAS DE BOLSILLO

Muchos recordaréis de aquellas maquinitas de bolsillo que se pusieron de moda hace algunos años, cuando se veían en las calles, metro, autobús, en cualquier momento y en cualquier lugar.

Pues bien estas máquinas todavía existen, en modelos simples o de dos pantallas (ver ilustración). El juego sigue siendo igual de sencillo y adictivo que siempre y lo distribuye Spaco S.A. 3.500 y 4.500.

SEGA Y TITUS

Seguramente muchos de vosotros conoceréis a la famosísima empresa de software francesa TITUS, creadora, entre otros, de juegos como el Fire and Forget, Crazy Cars I y II y Wild Streets. Pues bien esta empresa, atendiendo al éxito de las consolas Sega en Francia, ha decidido lanzar dos cartuchos con los títulos de sus más exitosos lanzamientos: Fire and Forget II y Wild Streets.





CASTLEVANIA II

Simon's Quest

A la caza del vampiro

Cuando el día toca a su fin y la luz da paso a la oscuridad, las gentes de Transilvania se encierran en sus casas, mientras seres de ultratumba salen de sus infectas guaridas y se ocultan en las sombras para servir a su amo y señor. ¡Drácula vive!.

Nuestra misión consiste en liberar a Simon Belmont de una terrible maldición. Con este motivo debemos encontrar y reunir las cinco partes perdidas del Príncipe de las Tinieblas, para enfrentarnos finalmente con él. Dicho esto, parece lógico suponer que nos hallamos ante uno de esos juegos en los que hay que volverse loco deambulando por un extenso mapeado en busca de objetos útiles y, en efecto, así es. Estamos ante la videoaventura en su más clara expresión, un adictivo producto donde no sólo hay que poner a prueba nuestros reflejos, sino que también debemos obrar con astucia para llevar nuestra empresa a buen fin. En una lucha desigual contra las huestes del mal, recorreremos ciudades malditas, bosques tenebrosos, sombríos cementerios, mansiones encantadas y lúgubres paisajes. En las ciudades podremos hablar durante el día con sus habitantes, pulsando sobre ellos la tecla de disparo. Se nos proporcionará entonces información valiosa, aunque algunos de los lugareños son unos mentirosos empedernidos. También podremos realizar compras (pagando con los corazones que dejan los enemigos al morir) o reponernos de nuestras fatigas en las iglesias. Todas estas operaciones, repito, podrán sólo llevarse a cabo durante el día. Por la noche las buenas gentes se ocultan en sus casas, temerosos de los vampiros que rondan las calles tras el ocaso.

Empezamos el juego armados con un látigo de cuero. Luego, podremos mejorar nuestro poder ofensivo adquiriendo armas mejores. La compra de un arma mágica es aconsejada, aunque no imprescindible. Sin embargo, existen ciertos objetos, como la cruz, que son absolutamente necesarios para acabar el juego.

Algunos consejos

-No creas todo lo que te digan.

-Compra agua bendita. Es de uso infinito, sirve para acabar con monstruos, hallar objetos ocultos y descubrir partes del suelo que no son tan sólidas como parecen. Las habitaciones vacías pueden ocultar pasajes secretos. Usa el agua bendita para revelar su situación.

-El fuego atonta a los monstruos y los retiene congelados. Pero para usarlo, como ocurre con otras muchas armas, debes pagar su precio en corazones.

-Para detener a los monstruos que atacan saltando, basta con dispararlos en los tobillos antes de que puedan moverse.

-Compra ajos y laurel en cuanto te sea posible. Para usarlos, selecciona la multi-pantalla pulsando 'start', mueve la flecha hasta el objeto deseado, pulsa 'arriba' y B para soltarlo y vuelve a la multi-pantalla para elegir otro objeto. El ajo se puede usar en los cementerios para cambiarlo por otros objetos.

-Algunas mansiones están ocultas bajo el agua. Se necesita un objeto especial para acceder a ellas.

-El cristal rojo es necesario para entrar en el castillo de Drácula. Para ir mejorando el nivel de tu cristal (blanco, azul y rojo) encuentra a un príncipe que te lo cambiará por otro mejor.

-Ciertos objetos, como el látigo de fuego, las dagas de oro y plata y la bolsa de seda, no pueden comprarse en ningún sitio. No pierdas, pues, el tiempo buscando a alguien que te las venda. Te serán otorgadas en su momento.

-El ojo de Drácula te revelará algún oculto misterio.

-No es conveniente huir de los monstruos en las mansiones. Si no te enfrentas a ellos, puedes dejarte olvidado algún objeto importante que no esté a la vista.

-Resulta muy útil grabar la partida al salir de cada mansión. Así, si descubres que te has dejado algo importante, puedes volver a cargar la partida sin necesidad de recorrer nuevamente un montón de lugares.

-Arrodíllate al borde del lago y del Jam Wastelands si tienes el cristal y espera diez segundos.

-Si llevas el corazón cuando te encuentres con el barquero, éste te llevará a una nueva mansión.

Consola:
NINTENDO

Lo mejor:
Tener créditos ilimitados.

Lo peor:
Desconocer en todo momento nuestra posición exacta.

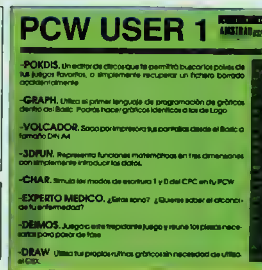


Sonido:	**9**
Adicción:	**9**
Gráficos:	**9**

DISCO REVISTA
PCW USER

Si quieres convertir tú PCW en algo más que una máquina de escribir, llevar la contabilidad de tú casa o negocio, administrar la cuenta corriente o libreta de ahorros y pasar un buen rato delante del ordenador jugando a interesantes y adictivos juegos, ¡no lo dudes!, todo esto lo podrás conseguir con la colección de software más interesante para PCW, en PCW USER. La revista en disco de PCW que todo usuario debe de tener en su casa.
¡No pierdas la oportunidad de coleccionarlos!.

PCW USER 1 (REF 573. PVP: 2.500 ptas.)



UTILIDADES

POKDIS. (Editor de discos que te permitirá buscar pokes, recuperar ficheros, etc).
GRAPH. (Primer lenguaje de programación de gráficos dentro del Basic).
VOLCADOR. Saca por impresora a tamaño DIN A4 tus pantallas favoritas.
DRAW. Añade las instrucciones PLOT y DRAW al Mallard Basic.
CHAR. Incorporá los modos de escritura 1 y 0 del CPC en PCW.

PROGRAMAS EDUCATIVOS

3DFUN. Representa funciones matemáticas en tres dimensiones.
EXPERTO MEDICO. Realizate un diagnostico completo, descubre si estas enfermos y lo que tienes.

JUEGOS

DEIMOS. Reune todas las piezas necesarias para avanzar por las distintas fases de las que se compone este juego.

PCW USER 2 (REF 574. PVP: 2.500 ptas.)



UTILIDADES

TCOPY. Utiliza el nuevo copion de PCW para realizar tus copias de seguridad.
PLOT. Añade una nueva instrucción gráfica al PCW.
GRAFIC. Redefine todos los caracteres ASCII para utilizarlos después en tus programas.
VOLOGO. Imprime tus mejores dibujos de Logo a tamaño DIN A4.

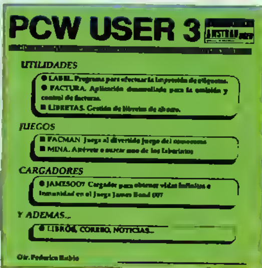
PROGRAMAS EDUCATIVOS

FUNCION. Interesante programa que te permitirá representar cualquier función matemática.

JUEGOS

PARANOID. Juega contra el ordenador a una trepidante partida de damas.
DAGOBA. Atrevete a recorre sus 1.000 laberintos y encontrar el tesoro perdido.

PCW USER 3 (REF: 575. PVP: 2.500 ptas.)



UTILIDADES

LABEL. La aplicación ideal para la realización de mailings.
FACTURA. Controla y emite todo tipo de facturas.
LIBRETAS. Lleva una completa gestión de tú libreta de ahorros.

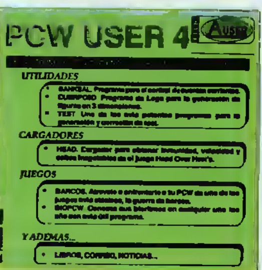
JUEGOS

PACMAN. Juega a esta nueva y curiosa version del comecocos.
MINA. Atrévete a surcar uno de los laberintos más peligrosos.

CARGADORES

JAMES007. CArgador para obtener vidas infinitas e inmunidad en el juego James Bond 007.

PCW USER 4 (REF: 576. PVP: 2.500 ptas.)



UTILIDADES

BANKSAL. Programa para llevar un control exahustivo de las cuentas corrientes.
CUERPO3D. Programa en Logo para la generación de figuras en 3 dimensiones.
TEST. Generador y corrector de test.

JUEGOS

BARCOS. Enfrentate a tú PCW en una intrepida batalla naval.BIOPCW. Conoce tus bioritmos en cualquier mes del año.

CARGADORES

HEAD. Cargador para obtener inmunidad, velocidad y saltos inagotables en el juego Head Over Heel's.

CUPON DE PEDIDO

NOMBRE...
APELLIDOS...
DIRECCION...
CODIGOPOSTAL.......................LOCALIDAD.......................
PROVINCIA...
FORMA DE PAGO:
☐Contrareembolso ☐Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

Deseo recibir las siguientes referencias:

Ref.	Artículo	Ordenador	Cantidad	Precio
			Total	

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a: BMF Editorial, S.A. C/Almansa 110 28040 Madrid.

tim DISTRIBUIDOR EN CATALUÑA: TIM INFORMATICA S.A.
C/ Tarragona 104, bajos 08015 BARCELONA Tfn. (93) 4252020

SEIKO
PC DATAGRAPH RC-4000

El terminal de ordenador más pequeño del mundo















Lo conecta a su PC y carga en segundos; no puede ser más sencillo. No es necesario pelearse con pequeños botones o tardar horas en almacenar todos los datos, porque toda la información viene de su ordenador personal.

Teléfonos, listas de clientes, reuniones, listas de precios, horarios, apuntes, cualquier pequeño detalle que usted no deba olvidar.

Rellene el cupón de pedido del final de la revista

EL PC, EN SU MANO

¿Cómo planificar tu RC 4000?

El RC 4000 tiene cinco funciones principales:

1 *Es un bloc de notas.* Almacena datos, cifras, fechas, lo que quiera. Cada ficha puede tener hasta 24 caracteres y verlos de una vez.

2 *Es una agenda viva:* Usted crea un diario con el mes, día, hora y minuto y su reloj terminal le avisa en el momento oportuno con un mensaje de 12 caracteres, excelente para aniversarios y cumpleaños.

3 *Es un reloj alarma:* Si tiene una reunión todos los martes a las 10.30 y los jueves a las 17.000 reserva en su gimnasio. La función de alarmas semanales es ideal.

4 *Las horas de otros países:* Si desea saber la hora de Nueva York o Buenos Aires sólo tiene que introducir la diferencia de horas y listo.

5 *¡Ah!, y, por supuesto, es un reloj.* Tiene todas las funciones de un reloj además de las otras, que le convierten en algo especial.

SOLO 12.500 ptas.



Cuando Seiko lanzó este modelo, el precio era de 45.000 pesetas. Hoy se lo ofrecemos por 12.500 pesetas.

Ref.: 650.
P.V.P.: 12.500 pesetas.
IVA y gastos de envío incluidos.



Una máquina en casa

Hace mucho tiempo, en la tierra de Yuria, había un hacha dorada en un castillo. Este hacha dorada fue llevada al castillo muchos años atrás a fin de proteger la tierra del mal.

Un día, titán Death-Adder robó el Hacha dorada y la llevó a su propio castillo. Sin la protección del hacha dorada, Yuria se vio arrasada por bandidos que aterrorizan a la gente. Toda la población esperaba un héroe que echase a los bandidos de su tierra.

El héroe que vino a salvar a la gente fue el valiente, poderoso, indestructible, agradable y simpático guerrero Tarik. Tarik era diestro en el empleo de la espada y no había guerrero en todo Yuria que pudiese derrotarle.

Antes de emprender su viaje para recuperar el hacha dorada, Tarik se pasó por el templo de la ciudad. El abad del templo le ofreció la elección de llevar consigo uno de los tres poderes protectores de Yuria, el dios de fuego, de la tierra y el del trueno en su viaje. Además el abad le garantizó el poder de la resurección, gracias a lo que Tarik puede resucitar tres veces después de haber sido derrotado por sus innumerables enemigos. El abad también le aseguró que aunque se quedase en medio de su viaje, cuando fuese derribado por sus enemigos, su vida podría continuar. Sin embargo, como existe un limite de poder incluso para este fabuloso abad, Tarik tendrá que poner mucha habilidad de su parte para poder derrotar a Death-Adder antes de que se le agoten los poderes del abad.

Según manejamos a nuestro heroe, podemos disponer de variedad de golpes, salto, ocho direcciones, utilización de poderes mágicos, golpes con la espada en todas las direcciones posibles, ataca a los enemigos a corta distancia, dando de esta forma patadas, si todavía nos acercamos más al enemigo lo agarraremos y lo lanzaremos por el cielo a una altura considerable como para que se mate en la caída.

En las fases de las que consta el juego, así como cinco, tendremos que matar a todos los enemigos, para poder pasar de fase, con lo que nos aparecerá un nomo con un saco al cúal le daremos patadas, de tal forma que nos proporcionará diversas magias o poderes para poder seguir con la aventura algo más de tiempo.

Estos son los poderes:

EARTH: Poder de volcán. Este poder mágico posee un grado intermedio entre el de THUNDER y FIRE. El calibre



Luchando contra un dragón

de poder está dividido en cuatro niveles.

FIRE: Poder del fuego de dragón. Como la longitud de este calibre es grande, se tardará cierto tiempo en alcanzar su nivel máximo. El calibre de este poder está dividido en cinco niveles.

THUNDER: Poder de trueno. Aunque el nivel máximo de este poder puede alcanzarse con bastante facilidad debido a que su calibre es bastante corto, la intensidad de este poder es débil en comparación con los otros. El calibre de este poder está dividido en tres niveles.

Tenéis que tener en cuenta que existen niveles de poderes diferentes, por lo que además de la longitud del calibre de poder mágico diferirá de acuerdo con el tipo de poder. Cuanto más largo sea el calibre del poder mágico, más se tardará en alcanzar su nivel máximo. Además, el daño inflingido a los enemigos será también grande en ese momento.

Nuestras andanzas empezarán en la Selva cercana a la ciudad y punto de encuentro con nuestors primeros enemigos, los cuales serán de variada índole, desde mostruos extraños hasta hermosas amazonas, según avanzamos en los días llegaremos a la segunda fase, la Isla de la Tortuga, donde hay más enemigos y cada vez de peor aspecto y menos tratables harán que el camino hasta Death-Adder, sea cada vez más imposible.

La tercera fase la realizaremos en las fronteras de la Isla Tortuga con la Isla del Aguila, ya al final de nuestro camino nos encontramos en el quinto nivel, El Templo de nuestro mortal enemigo, el cual nos está esperando con ansias de venganza.

Unos gráficos muy bien realizados, al estilo de la máquina de la calle, sonido bien concebido pero un poco repetitivo, por lo demás una excelente conversión.

Enrique Sánchez Hilara

SEGA MEGADRIVE

Afortunados aquéllos que disponen de esta consola (de momento no distribuída en España), los gráficos son excepcionales, idénticos a los de la máquina, pasa lo mismo con el sonido lo que hace que el juego sea en esta versión un alarde a la programación y a las conversiones en general. Esperemos que las versiones de ordenador tengán esta calidad, algo difícil, por otra parte.

CONSOLA:
SEGA.

Lo mejor:
Los gráficos y que es entretenido.

Lo peor:
No hay un scroll continuo.



Sonido: 7
Gráficos: 7
Adicción: 8

TRUCOS

Algunos trucos para que la aventura os sea algo más llevadera son:

- En alguna ocasión aparecen enemigos montados en mostruos, derríbalos y móntate en ellos, todos los poderes de estos están ahora a tu servicio, los picotazos de la gallina, las llamas del dragon y las bolas de fuego de la dragona.

- Después de montar tres veces sobre estos animales, bien por vosotros o por los enemigos, desaparecerán de la pantalla.

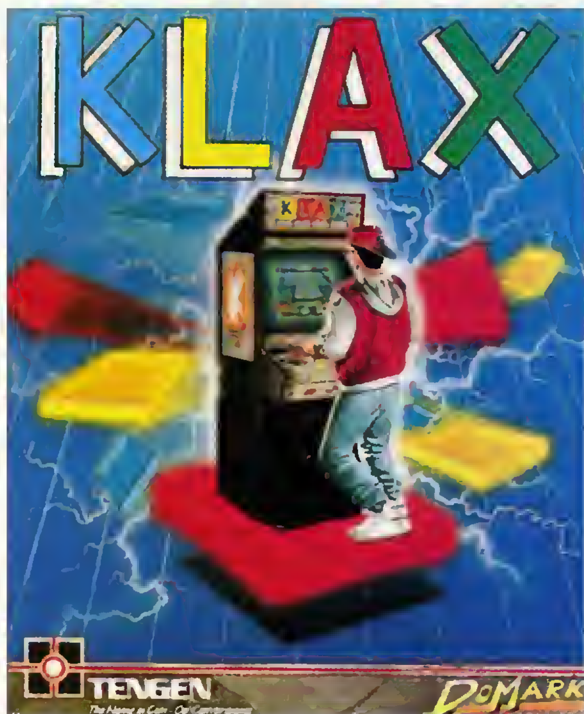


- Intentar dar el mayor número de veces al nomo, así podreis conseguir más poder mágico.

- La utilización de los golpes bajos, al abdomen son quizá los más efectivos.

Y Ahora un supertruco:

- Sólo disponéis de un continúe, cuando este se gaste y aparezca el rótulo de GAME OVER, apretar el mando de joystick, hacia la diagonal superior izquierda junto con los dos disparadores, y podreís disponer de otro Continue adicional, por gentileza del que escribe.



KLAX (CPC)

Teclea el cargador y grábalo en una cinta o disco virgen y haz RUN (ENTER o INTRO).

```
10 REM  Cargador para KLAX
20 REM Version AMSTRAD CINTA
30 REM Por Enrique Sanchez H
40 REM
50 FOR i=&50 TO &6C
60 READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
70 DATA 00,11,00,01,21,00,05,01,00,02,ed
,b0,21,65,00,22,05,01,c3,00,01,3e,00,32,
eb,0b,c3,00,04
80 MODE 1:MEMORY &3FFF
90 PRINT "INSERTA CINTA ORIGINAL Y PULSA
 UNA TECLA"
100 CALL &BB18:CALL &BD37
110 OPENOUT "2":MEMORY &4FF:LOAD"!.",&50
0:CALL &50
```

SHINOBI (Sega, Amiga y ST)

Cuando aparezca la pantalla de presentación pulsa el mando en diagonal mientras aprietas el botón número dos y selecciona el nivel en el que desees empezar. Para Amiga pulsa la pausa durante el juego y teclea "LARSXVIII" para obtener créditos infinitos.





NINJA WARRIORS (Amiga)

Ejecuta el juego normalmente y pulsa la tecla CAPS LOCK. Ahora teclea CHEDDAR y el borde de la pantalla parpadeará. Vuelve a pulsar CAPS LOCK y dispondrás de créditos infinitos.

IMPOSSAMOLE (Amstrad CPC)

Sin duda alguna, la empresa de software Core Design nos lo ha puesto difícil, muy pocos serán los que han dado fin al Rick Dangerous o a Impossamole. Por ello os facilitamos un cargador para la versión de cinta original. Teclear el listado, grabarlo y hacer RUN (Enter), poner el original y... buen final.

```
10 REM CARGADOR PARA IMPOSSAMOLE
20 REM  VERSION AMSTRAD CINTA
30 REM  POR ENRIQUE SANCHEZ H.
40 MODE 1
50 FOR i=&100 TO &106:READ A$:a=VAL("&"+
A$):POKE i,A:NEXT
60 DATA F3,3E,00,32,1C,26,C3,1F,21
70 PRINT "INSERTA CINTA ORIGINAL Y PULSA
 UNA TECLA"
80 CALL &BB18:CALL &BD37
90 MEMORY &7FFF:LOAD"!MONTY   .BIN",&800
0
100 POKE &8084,0:POKE &8085,&1:CALL &800
0
```



SILKWORM (Amiga y ST)

Teclea "SCRAP 28" (espacio incluido) en la pantalla de elección de controles, dispondrás de vidas infinitas. Para Atari durante el juego teclea "GORGONZOLA" y pulsa la tecla "C" para créditos extra.

SUPER HANG ON (Amiga y ST)



Si posees un Atari ST, teclea "207L" en la pantalla de altas puntuaciones. Después pulsa las teclas "CTRL", "ALT", "Z" y "T".
En Amiga prueba a hacer lo mismo pero introduciendo el código "750J".

GUNSMOKE (Nintendo)

Durante la pantalla de presentación presiona cuatro veces el botón A, tres veces el botón SELECT y dos el botón de DERECHA. Ahora presiona START y comenzarás con super disparo.

PUNCH OUT (Nintendo)

En la opción de introducir código, prueba con el siguiente número 106 113 0120, entonces mantén pulsada la tecla SELECT, el botón A y el botón B al mismo tiempo.



SENDA SALVAJE (CPC)

En el número anterior os proporcionábamos los trucos de este magnífico juego de la empresa española Gamesoft, ahora damos los cargadores para la versión de disco y cinta (primera y segunda fase).

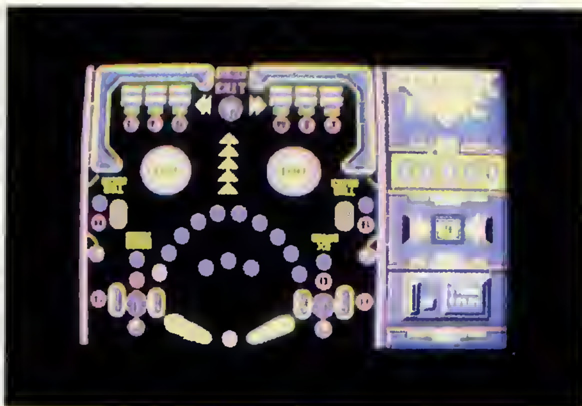
```
10 REM Cargador para Senda Salvaje
20 REM     por Enrique SanchezH.
30 REM     version AMSTRAD CINTA
40 MODE 1:REM SENDA SALVAJE FASE 2
50 PRINT "INSERTA CINTA ORIGINAL Y PULSA
 UNA TECLA":CALL &BB18
60 CALL &BD37:CALL &BB18
65 OPENOUT"D":MEMORY 8000:CLOSEOUT:LOAD"
!LOADER",9000:POKE 9005,&A0
70 FOR i=&A000 TO &A008:READ A$:a=VAL("&
"+A$):POKE i,A:NEXT
80 DATA F3,3E,E7,32,DC,6F,C3,00,C0

90 CALL &9000
```

```
10 REM Cargador para Senda Salvaje
20 REM     por Enrique SanchezH.
30 REM     version AMSTRAD CINTA
40 MODE 1:REM SENDA SALVAJE FASE 1
50 PRINT "INSERTA CINTA ORIGINAL Y PULSA
 UNA TECLA"
60 CALL &BD37:CALL &BB18
65 OPENOUT"D":MEMORY 8000:CLOSEOUT:LOAD"
!LOADER",9000:POKE 9005,&A0
70 FOR i=&A000 TO &A008:READ A$:a=VAL("&
"+A$):POKE i,A:NEXT
80 DATA F3,3E,86,32,57,78,C3,00,C0
90 CALL &9000
```

METAL GEAR (Nintendo)

Para disponer de una gran cantidad de armamento teclea el siguiente código: 5XZ1C GZZZG U000U UYRZZ NTOZ3.



PINBALL MAGIC (CPC)

Si tienes este fantástico juego de la empresa francesa Loriciels y todavía no has pasado de las primeras pantallas, prueba a teclear los siguientes cargadores para cinta y disco, podrás jugar en la pantalla que desees.

```
10 REM CARGADOR PARA PINBALL MAGIC
20 REM   VERSION CINTA AMSTRAD
30 REM    POR ENRIQUE SANCHEZ
40 MODE 1
50 PRINT "INSERTA CINTA ORIGINAL Y PULSA
 UNA TECLA"
60 CALL &BB18
70 MODE 1:MEMORY 20000:
80 LOAD"!flipc.BIN",28500
90 MODE 1:INPUT "PANTALLA EN LA QUE QUIE
RES JUGAR 1 A 12 ",N
100 IF N<1 OR N>12 THEN 90
110 POKE 28527,N-1:CALL 28500
```

```
10 REM CARGADOR PARA PI
NBALL MAGIC
20 REM   VERSION DISCO AMSTRAD
30 REM    POR ENRIQUE SANCHEZ
40 MODE 1
50 PRINT "INSERTA DISCO ORIGINAL Y PULSA
 UNA TECLA"
60 CALL &BB18
70 MODE 1:MEMORY 20000:
80 LOAD"flip .BIN",28600
90 MODE 1:INPUT "PANTALLA EN LA QUE QUIE
RES JUGAR 1 A 12 ",N
100 IF N<1 OR N>12 THEN 90
110 POKE 28627,N-1:CALL 28600
```



RAMBO III (Amiga y ST)

Teclea la palabra "RENEGADE" en la tabla de altas puntuaciones. Ahora con sólo pulsar las teclas 1, 2 y 3 podrás acceder a los distintos niveles que componen el juego.

VIGILANTE (Amiga y ST)



Si quieres acabar este interesante juego de artes marciales y rescatar a tu novia, teclea en la tabla de altas puntuaciones el siguiente nombre: "GREEN CRYSTAL".
Con la tecla F1 incrementarás las vidas y con F8 pasarás al siguiente nivel.

TEENAGE QUEEN (CPC cinta)



Para ver todas las pantallas de la chica haced lo siguiente:
1. Carga el juego normalmente.
2. Empieza la partida y tanto si ganas como si pierdes, el ordenador te pedirá que carges un determinado bloque.
Cárgalo hasta que te pidan que pulses el botón de disparo y después utiliza el bloque que desees.

Andrés Bueno.



RICK DANGEROUS (Amiga y ST)

Teclea "POOKY" en la tabla de altas puntuaciones. Ahora empieza a jugar y pulsa las teclas 1, 2, 3, 4 y 5 para comenzar en los diferentes puntos de entrada del juego.

RAMPAGE (Sega)

Cuando te elimen y aparezca el mensaje "GAME OVER", pulsa los dos botones simultáneamente. Continuarás en el último nivel en el que te eliminaron.



STRIDER (PC, Amiga y ST)

Cuando eliges el modo de resolución del juego, teclea "ASSASSIN". Ahora con F5 podrás cambiar de nivel, con F6 acabarlo y con F7 comenzar otra vez en el mismo nivel. Para Amiga y Atari ST pulsa el botón de pausa (F9). Ahora mantén pulsadas simultáneamente las teclas "HELP", "LEFT SHIFT" y "1" y desactiva la pausa (F9). Durante el juego utiliza las teclas: 1, 2, 3, 4 y 5 para cambiar de nivel y F1, F2, F3 y F4 para avanzar en cada uno de ellos.

SUPERTRUCOS

MEGAOCIO



Queremos publicar los mejores trucos. Muchos lectores nos los envían. ¿por qué no lo haces tú?.

Es muy fácil. Estamos dispuestos a pagar 2.000 pesetas por cada truco que utilices en tu ordenador.

Si tienes un CPC, PCW, PC, Spectrum, Amiga, o Consolas, envíanos tus mejores trucos originales, y en cuanto sean publicados recibirás el premio.

Los supertrucos serán evaluados por redactores de nuestra revista. CPC: Luis Jorge García. PC y PCW: Federico Rubio Mejía.

Mandar los trucos a: SUPERTRUCOS (indicar CPC, PCW, PC, Spectrum, Amiga o consolas) MEGAOCIO. C/Almansa, 110 local 8 posterior, 28040 MADRID.

¡NO OLVIDES MANDAR TUS SUPERTRUCOS!



E-MOTION (CPC)

Teclea el cargador que a continuación adjuntamos, grábalo en una cinta y haz RUN (Intro o Enter). Dispondrás de inmejorables ventajas durante el juego.

```
10 REM CARGADOR PARA E-MOTION
20 REM VERSION ORIGINAL CINTA
30 REM POR ENRIQUE SANCHEZ H.
40 MODE 1
50 ON ERROR GOTO 80
60 PRINT "INSERTA CINTA ORIGINAL Y PULSA
 UNA TECLA"
70 CALL &BB18:CALL &BD37
80 OPENOUT "2":MEMORY &3FFF:LOAD"!",&400
0
90 MODE 1:PRINT "ESPERA POKEANDO DATAS..
."
100 DATA 80FF00000A00499C1FFE1FFE180000
110 DATA 5B00002A9ED070000000400001515
120 DATA 18180015180F0F06031A170E020109
130 DATA 040811000000000000000000000000
140 CHECK=0:FOR N= 40001 TO 40049 STEP 1
5
150 READ A$:FOR I=0 TO 14
160 A=VAL("&"+MID$(A$,(I*2)+1,2)):POKE N
+I,A:CHECK=CHECK+A
170 NEXT:NEXT:IF CHECK<> 2169 THEN PRINT
 "ERROR EN DATAS":END
180 DATA F3DD21B39A2100C006C8DD7500DD23
190 DATA DD7400DD237CC6086730041150C019
200 DATA 10EA31B39A3E1006F6ED792632069C
210 DATA 3E16CDF99D30F53EC6B830F02520EF
220 DATA 06C9CDFD9D30E678FED430F4CDFD9D
230 DATA 30DC00DD21599C110200ED5F06122E
240 DATA 017806D7CDF99DD200003EE7B8CB15
250 DATA 3E00003E15D2589D3A589C8532589C
260 DATA 653AC19FAAABDDACDDADADDD770006
270 DATA 09CB63280D3AC19FC681839232C19F
280 DATA 0505053AC19FC6EF32C19FDD231B7A
290 DATA B3C2559DC3BA9D11E79DED53A69D81
300 DATA 0601D17AB3C8DDE1189B2A599C1154
310 DATA F3ED52C2000021D59D22A69DDDE111
320 DATA 5000601C3559DD17AB3CAA89DD5DD
330 DATA E11311500000603C3559DD17AB3C8DD
340 DATA E121F89E00000230603C3559DCD0D
350 DATA 9ED0C3009E7BE607CA069E3E00C30B
360 DATA 9E3E133D20FDA704C83EF5DBFF1FC8
370 DATA A9E64028F3792F4F3E000000C3289E
380 DATA 37C97C21579C8623BEC20000217B9C
390 DATA 117C9C01C2013600EDB0AF06F6ED79
400 DATA 018C7FD9E131F8BFF33E0032872AC3
410 DATA 000500000000000000000000000000
420 CHECK=0:FOR N= 40188 TO 40535 STEP 1
5
430 READ A$:FOR I=0 TO 14
440 A=VAL("&"+MID$(A$,(I*2)+1,2)):POKE N
+I,A:CHECK=CHECK+A
450 NEXT:NEXT:IF CHECK<> 40866 THEN PRIN
T "ERROR EN DATAS":END
460 X=0:FOR T=0 TO 15
470 I=&9C61+X:X=X+1
480 O=PEEK (I):INK T,O:NEXT T
490 MODE 1:PRINT "PULSA UNA TECLA PARA C
ONTINUAR"
500 POKE &9FC1,&8E:CALL &BB18:MODE 0:BOR
DER 0:CALL &9CFC
```

SWITCHBLADE (Amiga y ST)

Teclea "POOKY" en la tabla de altas puntuaciones. Ahora empieza a jugar y pulsa las teclas 1, 2, 3, 4 y 5 para comenzar en los diferentes puntos de entrada del juego.



GHOULS AND GHOSTS (Todos)

Para acabar con esta fabulosa segunda parte del juego Ghost and Goblins, prueba a teclear la siguiente frase (espacio incluido) para obtener vidas infinitas: "KAREN BROADHURST".







ROBOCOP (Amiga)

Seguro que recordáis esa película futurista de aquél policía convertido en robot. Pues bien, desde que Ocean lo sacase para los ordenadores no han sido pocas las cartas que hemos recibido pidiendo ayuda. Pulsa la tecla "ENTER" (pausa) y teclea "BEST KEPT SECRET" (con espacios) y dispondrás de energía infinita.

DOMINATOR (Spectrum)

Presiona simultáneamente las teclas Z, X, M, V, N, J, H juntas y serás inmune. Pulsa las mismas teclas para eliminar el efecto.



FERNANDEZ MUST DIE (Todos)

Presiona la pausa durante el juego y teclea "SPINY-NORMAN" para obtener vidas infinitas.

POKES COMMODORE 64

FLYING SHARK
POKE 7929,173 SYS 2061 VI
COMMANDO
POKE 14631,0 SYS 2128 VI
720 GRADOS
POKE 2398,173 SYS 2128 VI
BMX SIM
POKE 13937,0 SYS 4096 VI
BOMB JACK
POKE 5112,0 SYS 3101 VI
BOMB JACK II
POKE 7053,200
SYS 39712 VI
RICK DANG
POKE 27931,173 SYS 2057 VI
BLASTEROIDS
POKE 11571,173 SYS 25856 VI
CABAL
POKE 9905,189 SYS 2097 VI

CHASE HQ (Spectrum)

Redefine las teclas como SHOCKED y presiona Enter. Aparecerá un menú de opciones que te facilitará notablemente el juego.

MONTY AUF WIEDERSEHEN (Spectrum)

Sin duda alguna el nombre de Monty Mole os resultará familiar a la mayoría, difícil es ignorar la existencia de este famoso topo que nos ha hecho disfrutar con videojuegos como: Monty Mole, Monty on the Run o el más novedoso de los lanzamientos, Impossamole.
Ahora os ofrecemos un magnífico truco para la penúltima aventura de Monty (Auf Wiedersehen), teclea sin añadir espacios:
LOAD "": REM MONTY
El juego te proporcionará vidas infinitas e inmunidad al coger el primer objeto.

F-29 RETALIATOR

Despegue

Si quieres aguantar un poco más en vuelo, la pericia al despegar puede ser importante. Realmente no es difícil levantar el vuelo, pero hay un par de cosas que hay que recordar si quieres evitar producir daños a tu aparato. Si dejas los frenos puestos y sobrepasas las 70 rpm, dañarás el tren de aterrizaje. Debes despegar a los 200 nudos y con el 90 por ciento de potencia. Debes guardar el tren de aterrizaje antes de alcanzar los 300 nudos o de nuevo, dañarás el tren de aterrizaje, de todas formas para que ocurra esto debes ser un poco irresponsable, ya que se encenderá una luz amarilla de aviso a los 200 mph. Si usas los flaps también es recomendable echar un ojo a la velocidad. Estos pueden estropearse a velocidades superiores a las 360 mph, aunque también recibirás un aviso a las 260 mph.

Aterrizaje

Bueno, esto es un poco más difícil, pero si no se hace no se completará la misión. Cuando la pista aparezca, (esto se producirá más o menos cuando estés a 15 ó 20 millas), centra tu aparato usando como punto de referencia la línea central de la pista. Reduce velocidad hasta las 300 mph y tu altura entre 500 y 600 pies, levanta el morro del avión ligeramente a medida que te acerques y baja tu altura a 250 pies y tu velocidad a 180 ó 200 mph. Baja los flaps y el tren de aterrizaje y mantente alineado con el centro de la pista. En el mismo momento que toques tierra, inclina el morro, reduce potencia y aplica los frenos. Cuando el avión se pare pasarás a la pantalla de fin de misión. Por supuesto ten en cuenta que si aterrizas en un aeródromo enemigo, serás capturado.

La Fuerza De La Gravedad

Los pilotos de aviones supersónicos tienen un "pequeño" problema cuando rondan las 9 G de fuerza de gravedad, y es que la sangre del cuerpo tiende a concentrarse en la cabeza de una manera brusca, de forma que todo se ve en rojo y negro. Esto te puede pasar, por ejemplo, al picar a gran velocidad, llegando a veces a perder el conocimiento, cosa que puede ser fatal. Vigila en el panel frontal las letras "G" y no pases nunca de las 9.

Batallas De Tanques

Si gracias a tu misión te ves envuelto en una batalla con tanques, no esperes que los dos bandos estén parados hasta que hagas tu fulgurante entrada en escena, ya que los participantes lucharán entre ellos, existiendo un factor aleatorio que determinará qué bando ganará en caso de no aparecer por el campo de batalla y apoyar al bando correcto.

En teoría puedes completar la misión sin despegar en caso de que los tanques aliados ganaran la batalla, pero la adversidad es grande y la mejor manera de ganar la batalla es que tomes parte en ella. Vuela bajo y rápido y lanza un CSW. Este dispositivo tiene 20 cabezas y caerá como una manta sobre el enemigo. La velocidad es el principal punto, ya que si el enemigo es mayoría arrasará fácilmente a las tropas aliadas en caso de llegar demasiado tarde.

Batallas Navales

Estas batallas, como las de tanques, pueden resolverse felizmente sin tu ayuda, pero para asegurar la victoria al bando correcto, es recomendable aparecer por el campo de batalla. Básicamente las mismas reglas de las batallas de tanques son aplicables aquí, pero es recomendable volar a través de los barcos en cuestión y lanzar un MRASM.

Los barcos tienen programado un factor de resistencia, y los misiles tienen un factor de destrucción proporcional a su poder de destrucción. Para hundir un barco debes producir daños



F-29 RETALIATOR

por encima de el factor que está programado para ese barco.

Evitar los Sam

1. ¿Qué hacer si un puesto lanzador de SAM está tras tu pista?.

Si no estás en medio de un combate aéreo, es buena idea echar un ojo a los SAM que pudieran aparecer, esto no es necesario si hay un avión enemigo en escena, ya que los 'malos' no se arriesgarán a que un SAM destruya su propio aparato.

Si entras en un sector en el cual hay un puesto lanzador de SAM, uno de estos puede ser lanzado en cualquier momento desde los primeros dos segundos hasta pasados cinco minutos. Para que haya un lanzamiento, primero el puesto rastreará tu avión para apuntar con el SAM (lo mejor que puedes hacer para evitar esto es volar por debajo de los 200 pies en modo silencioso 'Stealth mode'). Para poder rastrearte el enemigo lanzará unas ondas de rastreo. Cuando tu panel ECM detecte estas ondas, recibirás una señal audible y una luz de alarma, si ocurre esto apaga el radar y disminuye tu altura. Por supuesto puede conectar tu EMC, pero esto sería suficiente para dar la alarma al enemigo, ya que el EMC es realmente una emisión de ondas desde tu avión, lo cual es una buena señal para que el enemigo te siga la pista.

2. ¿Qué hacer si han lanzado un SAM?

Si eres detectado por el enemigo, (y además eres su objetivo), entonces la alarma contra misiles se encenderá. Básicamente es imposible escapar de un SAM, así que no lo intentes, tu mejor jugada es frenar y dar la vuelta rápidamente hasta estar cara al misil, comienza un picado invertido y después remonta el vuelo hacia la izquierda o hacia la derecha, eso sí, en medio de todo esto no te olvides de lanzar algunas chapas metálicas (chaffs) para desorientar al misil o todas estas maniobras habrán servido de poco.

Los "fulcrum'" y los "flankers"

Hay dos tipos de aviones enemigos, uno es el Mig-29 'Fulcrum' un reactor monoplaza, y el otro es el Sukhoi Su-27 'Flanker B'. Estos no sólo son similares en su forma externa, sino que su comportamiento también es similar. Los Flankers son significativamente más duros y podrán producir más daños a tu aparato que un Fulcrum así que vigílalos. Los Mig están asignados a varias vías de paso y areas patrulladas, llevan cuatro misilies aire-aire y un cañón, y por supuesto bengalas y chapas metálicas (si lanzas un misil tras ellos podrás ver como lanzan estas chapas para desorientarle).

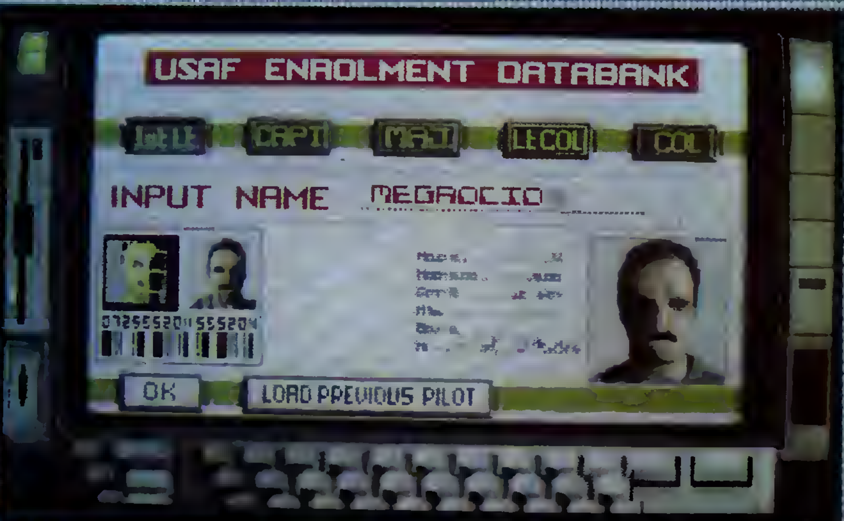
En el escenario europeo, te verás contra un escuadrón de rastreo formado por Mig-29, y además estos muchachos son unos ases, lo que se traduce en que tendrán dos veces más misiles y chapas de lo que es normal. Los Migs tienen un estilo de vuelo como si fueran reales y tienen unas caracteristicas interesantes, por ejemplo si vas tras dos de estos aparatos siempre se desdoblarán, realizando una maniobra, de forma que casi sin enterarte los tendrás detrás de ti. También ten en cuenta su tendencia a maniobrar para colocarse encima de tí, tras lo cual serías presa fácil.

No olvides que el radar del enemigo es como el tuyo, por tanto que, si tu los ves a ellos, ellos también pueden verte a tí.

Bombardear hospitales e iglesias aliadas.

Por último recuerda que bombardear iglesias y hospitales de tu propio bando, sólo va a terminar en lágrimas. (Bueno, en realidad en puntos negativos).

José Manuel Pérez





DICCIONARIO DE INFORMATICA AVANZADA

Por el Profesor Von Baye (titular de la Cátedra "Semántica y estudio del aburrimiento referente al aborigen actual", de la Facultad Técnica de Misstenger Strong of Sidney, Australia).

Breve introducción a la décimo segunda entrega (aproximadamente).
La letra "K" es una de las más utilizadas en informática y, paradojas del destino, una con las que menos palabras empiezan. No debemos olvidar que repetida dos veces es altamente malsonante, lo que podría ser motivo y razón para que determinados estamentos puristas la ladeasen o, sencillamente, la diesen de lado. Pese a lo dicho, que puede no ser verdad, los tiernos infantes la usan con frecuencia en sus incipientes balbuceos, síntoma impepinable de que la informática está en el subconsciente de todo ser humano o similar. La "K" china fue muy estimada y aún lo es actualmente, al igual que la "K" para uñas en las féminas de pro. No quiero retrasar más el momento de dejarles a todos ustedes disfrutar de la sapiencia que provoca conocer terminología tan exquisita como la que comienza con tal letra. Encantado.

LETRA "K"

K.-

En informática muchas veces, sobre todo hablando de memorias, este prefijo indica un valor de 1024 y no de 1000, lo que nos acerca hacia el estilo un tanto falso y tramposo de la letrita en cuestión. Se dice que un Kb = 1024 bits, aunque ignoro si alguien los ha contado uno a uno.

KBYTE.-

Un kilo de bytes que, dependiendo de la tienda, pueden ser 1024 o 1023. Si son menos se recomienda encarecidamente ir a la Oficina para la Defensa of Consumidor, pues a igualdad de K el ordenador afectado tiene mucha menos memoria.

KEY.-

Parte de un tema de los Beatles proclamado himno de los ordenadores populares. Empieza así: "Key Jude...".

KEY IN.-

Operación de proporcionar alegremente datos a un ordenador a través de un teclado. Si en lugar de teclado se utiliza algo sucio y asqueroso, como un cubo de basura o un político corrompido, la operación recibe el nombre de "KEY KK".

KEYBOARD.-

Los anglosajones denominan de esta forma al teclado, lo que nos introduce en el apasionante mundo de llamar a las cosas en plan raro y complicado. Aseguran los listillos que el "keyboard" de los ordenadores es parecido al "keyboard" de las máquinas de escribir, difirinedo tan sólo en el número de teclas, como si ello fuera poca diferencia. Las teclas de un "keyboard" pueden estar dispuestas en QWERTY (normativa abusona americana) y en KTFNPKSER (normativa manchega). En ocasiones un "keyboard" puede generar caracteres de tipo diferente según el estado de ánimo, recibiendo en dichos casos el apelativo de "keyboard AEII" (aleatorio e irrelevantemente inútil).

KEYDOWN.-

Indica la operación PC (Precisa y Concreta) de oprimir una tecla y apartarse unos metros para contemplar a cubierto lo que acontece. Intimamente ligado a ella (con perdón) está la relación (con perdón) que se refiere a la velocidad de descenso, presión sobre el fondo de la tecla, momento y velocidad de la liberación y chorradas por el estilo creadas en un momento de ofuscación por alguien que se aburría realmente (o soberanamente).

KEYWORD.-

Sinónimo de palabra clave, identificación o etiqueta, aunque esto último más bien menos que más bien más. Existe una interesante obra poética de Wolfardo Westringe, titulada "Yo conocí el amor mediante un keyword", que puede servir como bodrio de consulta a los interesados en profundizar en el conocimiento de las alternativas que la palabra ofrece en sus innumerables acepciones informáticas, todas ellas a cual más deleznable.

KILL.-

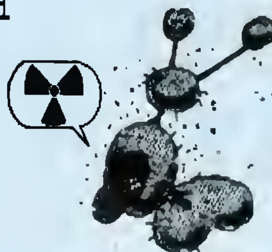
Comando de algunas mafias surgidas del Basic utilizado para suprimir ficheros indeseables o que no han cumplido su cometido. Si el comando canta puede hacerse popular, caso de "Kill-y Minogue".

KNOB.-

Manilla o botón de mando. Al protector que se le coloca para protegerlo del polvo se le denomina "Knob mántón" o mantón de manilla.

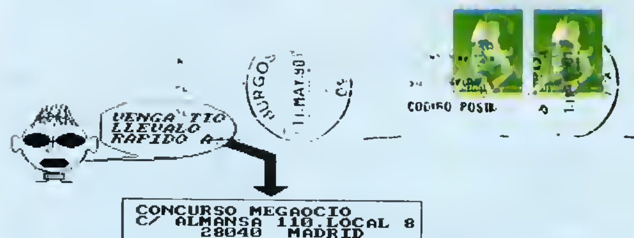
EL Buzón del lector

Desde Xátiva (Valencia), nos llega un mensaje ecológico sobre el siglo XX: la contaminación producida por la ciudad invade el campo. Según su autor, una crítica social y contemporánea de esta castástrofe mundial.
El cartel ha sido elaborado por José Luis Marchirant con la ayuda del AMX Pagemake y una impresora modelo AMSTRAD DMP 3000.
Nos alegramos de que te haya gustado la revista y en especial la sección del Taller de Hardware.
Respecto a tu petición de comentarios sobre aplicaciones para CPC, te pedimos que consideres que últimamente este ordenador está enfocado al mundo de los videojuegos y ya nadie se dedica a la creación de software de aplicación. Sería absurdo volver a comentar el Tasword, el Discology o el Mini Office II, programas conocidos por todos.





Javier Mora es un lector de Burgos que nos ha escrito muy decidido al concurso de consolas, hasta el punto de que se ha animado a crear su propio sobre con el mensaje: "Venga tío, llévalo rápido a: MEGAOCIO...". No sabemos si será el afortunado ganador de una consola, pero interés no le falta. ¡Suerte!.



No es la primera vez que publicamos un dibujo de Miguel Angel Regaño, hace apenas unos meses salió a la luz una de sus creaciones, un fastuoso dibujo del mundialmente famoso matemático Einstein.
La ilustración ha sido elaborada con el Art Studio y está impreso con Page Maker.



Esta sección está abierta a todos nuestros lectores. Esperamos que todos os vayáis animando y nos mandéis vuestros trabajos con Page-Maker, Microdesign, Art Studio, Stop Press, First Publisher o incluso artículos expresando: vuestra opinión, inquietudes, etcétera. Estamos deseosos de recibir vuestras cartas y premiar a los mejores carteles y artículos. ¡Animo!, los mejores serán publicados en esta sección. ¡Gánate una camiseta de Amstrad User!.



BIG CHIPO HISTORY

Hoy Pepillo y el Doctor Kaput se dedican a alimentar a nuestra alborotadora mascota con un explosivo cocktail de las aventuras que están actualmente en boga torturando a los valientes aventureroadictos.

Sujeto: Alvaro Rodríguez Muñoz, de Cádiz.

Asunto 1: Aventura Original II: No sabe sortear el laberinto sur.

Chipo: Entrada desde localidad Nieblas: S/SUBIR/SO/O/BAJAR/NE. Salida a localidad Espléndida: E/BAJAR.

Asunto 2: Zipi y Zape: Orden para entrar en la cueva, de la localidad del elefante.

Chipo: La complicada orden es Entrar. Ver Asunto 3.

Asunto 3: Pregunta por la utilidad del elefante.

Chipo: El Elefante es muy grande y por lo tanto bloquea la entrada de la cueva; antes de poder entrar hay que asustarlo.

Asunto 4: Utilidad de la horquilla y el ladrillo.

Chipo: Con la horquilla podrás abrir el baúl, y el ladrillo sirve para romper cosas.

Asunto 5: ¿Qué hay que hacerle a Papá?.

Chipo: A Don Pantuflo Zapatilla es mejor dejarlo tranquilo, puesto que el pobre hombre no se mete contigo.

Sujeto: (15) Fernando Pérez Sánchez, Dos Hermanas, Sevilla.

Asunto 1: Quijote: Se duerme al intentar armarse caballero.

Chipo: Hay que velar armas y para velar hace falta una vela.

Asunto 2: El vigilante no me deja entrar en la posada.

Chipo: La posada es solamente para viajeros de alto plumero, tienes que conseguir la bacia del barbero.

Asunto 3: No encuentra la sal.

Chipo: Está en el molino, entra con cuidado, y luego examina el saco.

Sujeto: Raúl Ortuño Rodríguez, Cenes de la Vega, Granada.

Asunto 1: Quijote I: No encuentra la llave.

Chipo: Está en la alacena de la cocina. Pero antes procura llevar una sólida y resistente vestidura.

Sujeto: Emilio García, Bilbao, Vizcaya.

Asunto 1: El Jabato I: Imposible coger ratón.

Chipo: Para coger el ratón necesitas la jaula, el queso y paciencia.

Asunto 2: No tiene dinero.

Chipo: Liberando Saguntum del ejército de Anibal, tu azaña será recompensada.

Asunto 3: Diosa de Cozumel: No puede abrir el barril.

Chipo: Con una barra en la mano, no hay barril que se te resista.

Asunto 4: ¿Está el dinero en $%&?

Chipo: Tus suposiciones son ciertas.

Nota: Este humanoide tiene el mismo problema que todos los de su especie: el vil metal.

Sujeto: Anónimo.

Asunto 1: Diosa de Cozumel: Le faltan puntos.

Chipo a: Dejas olvidados dos objetos importantes.

b: Utiliza un contenedor con más capacidad que el quinqué para comprar el petróleo.

c: Os falta la compañía de una bella mujer.

Asunto 2: Objetos para la segunda parte.

Chipo: un contenedor con su contenido, una fuente de luz, algo para encenderla, tu ropita, un adorno dedal, algo fuerte para usar como palanca y una bella compañera.

Asunto 3: Próximos lanzamientos de AD.

Chipo: Se oyen rumores sobre: una Aventura Espacial, Cristobal Colón, En lo profundo y... lo que se les ocurra a ese equipo de dementes.

Sujeto: Vidal Rubio Elvira.

Asunto 1: Don Quijote I: No encuentra las armas.

Chipo: Están colgadas en la pared del comedor.

Asunto 2: No puede abrir la puerta de la posada.

Chipo: Hay que ser educado y llamar a las puertas.

Asunto 3: Zipi y Zape: No encuentra la casa del abuelo.

Chipo: Al Yayo lo tienes en tu propia casa.

Asunto 4: No sabe que hacer con el vale de Susanita.

Chipo: Dárselo a un hombre que te bloquea el paso.

Sujeto: Aventurero, Valle de los soñadores, Valencia.

Asunto 1: Abracadabra: No sabe cómo cazar al murciélago, al escorpión y al ratón.

Chipo: Al ratón hay que atraerlo con el queso y matarlo de un escobazo, pero los demás no se van a dejar cazar.

Asunto 2: Utilidad del libro de conjuros, del diccionario y del libro de magia.

Chipo: En el libro de conjuros = papiro = ingredientes pócima. En el diccionario hallarás el significado de algunas palabras. En el libro de magia para hacerte un gran mago, pero no en éste juego.

Asunto 3: Significado y utilidad de las palabras Socarrimus Limoni.

Chipo: Puesto que ha sido utilizado como tinta el zumo de un limón debes socarrarlo para poder mirarlo.

Asunto 4: Franqueo de puerta después de haberle dado la moneda a Petrus.

Chipo: Entrando hacia el Sur, pero no olvides la cruz.

Asunto 5: Clave de acceso.

Chipo: Negativo.

Sujeto: La Redacción.

Asunto: Desea Vuesencia continuar iluminando a estos pobres terráqueos.

Chipo: Pós nó.

Dr. Chanca - 1990

SUSCRIBETE AHORA A

MEGAOCIO Y...



✔**BENEFICIATE DE UN DESCUENTO DEL 20%.**
Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:
Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.

✔ **Y recuerda que en MEGAOCIO encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.**
Además tendrás acceso a nuevas secciones:
"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:
BMF Grupo de Comunicación, S.A.
C/Almansa 110 28040 Madrid.

CUPON DE SUSCRIPCION

Deseo suscribirme a MEGAOCIO por:
Un año al precio de 4.000 Ptas.
NOMBRE...
APELLIDOS...
DIRECCION...
CODIGO POSTAL..........................LOCALIDAD.......................
PROVINCIA...

FORMA DE PAGO:
☐ Contrareembolso ☐ Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

CPC

CÓDIGO MÁQUINA Y UNIDADES DE DISCO

1. En el número 11 de Enero de 1990 de la revista Amstrad-Sinclair Ocio publicaron un especial de Trucos y Pokes. En la introducción ponían que para pokear un juego sin Transtape o Multiface, era necesario dominar el código máquina. ¿Cuáles son las instrucciones necesarias para hacerlos?

2. Pienso añadir una unidad de disco a mi ordenador y me gustaría saber si podría comprarme juegos que para CPC que sólo estén en disco.

Luis Serna (Alicante)

RESPUESTA

1. El Z80 dispone de aproximadamente cuatrocientos códigos distintos, es decir, que explicarte todos ocuparía varios números de la revista. En cuanto a darte unas líneas generales, te remito a la pregunta número 4 de José Vicente Rodríguez.

2. Existen algunos juegos que sólo están disponibles en disco para CPC (El Enigma de Aceps, por ejemplo o Bob Winner), pero piensa que muchos juegos son difíciles de encontrar en cinta, así que el disco puede permitirte disfrutar de un juego de otro modo inaccesible.

Además, una unidad de disco amplia las posibilidades "serias" de los CPC. Sin embargo, actualmente es muy difícil conseguir una unidad de disco para el CPC 464.

CPC

MINI-CONTA E IMPRESORAS

Tengo un CPC 6128 y una impresora DMP 3000. Me gustaría que me contestasen las siguientes dudas:

1. He copiado el Mini-Conta y, tras corregir los errores de sintaxis que aparecían, lo ejecuto y al aparecer la segunda pantalla, el monitor se queda en blanco. No he encontrado ningún error al revisar el listado.

2. He copiado la rutina Hard-copy de A.S.O. número 2, pero no consigo imprimir ninguna pantalla. ¿Podrían indicarme los pasos a seguir?

3. Me he comprado la impresora DMP 3000 y a mi falta de experiencia en el manejo de la misma, se suma que el manual está referido a la instalación de la misma en un PC. Por eso querría saber si existe algún libro que relacione esta impresora con mi CPC.

Felicitaciones por la nueva revista.

José Macías (Málaga)

RESPUESTA

Ante todo, nos gustaría pediros que, cuando nos consultéis problemas con los listados que aparecen en la revista, seáis todo lo explícitos que podáis, dando el error en concreto que se produce, el número de línea y cualquier otro detalle que consideréis importante.

1. Precisamente por lo anteriormente escrito, no puedo decirte qué es lo que te pasa. De todas formas teclea estas líneas con tu programa en memoria y ejecútalo. Si no se trata de un cuelgue del ordenador (lo cual es casi imposible con un listado como el de Miniconta), te dará un número de error y una línea. Vete al manual del ordenador y lee el mensaje correspondiente al código numérico. Si el error es Improper argument, te adelanto que te has equivocado en alguna expresión aritmética (asignando valores a variables), quizá en alguna línea distinta de aquella en la que se produjo el error.

LISTADO PARA AÑADIR AL MINI-CONTA:

```
1 ON ERROR GOTO 65500

65500 CALL &BC02:
PAPER 0:PEN 1:MODE 1

65501 PRINT"ERROR
";ERR;" HA TENIDO LU
GAR EN LA LINEA ";ERL

65502 END
```

2. Para sacar listados por impresora, debes tener la pantalla cargada. Puedes insertar esta línea (sin los guiones que la delimitan) -35 MODE m:LOAD"!name", &c000-. La 'm' tras la palabra MODE es un número ente 0 y 2, equivalente al modo en que se encuente dibujada la pantalla que quieras volcar, y 'name' es el nombre del fichero donde se encuentra esta pantalla. Después de teclearlo (y de salvarlo, si lo deseas), coloca el disco o cinta donde tengas la pantalla, sustituye los parámetros, y escribe "RUN" (sin comillas). No te olvides de situar tu impresora ON-LINE.

3. Todo lo dicho en el manual de la impresora es válido para tu CPC. Limítate a cambiar las instrucciones LPRINT por PRINT#8, (incluida la coma), y ten en cuenta, aunque nada podrás hacer para remediarlo, que los CPC utilizan sólo 7 bits para transmitir información, por lo que los códigos de caracteres que sean mayores de 127 se convertirán en los mismos códigos restado 128.

PC y SPECTRUM

TARJETAS, JUEGOS, PROBLEMAS.

1. Poseo un PC 1640 con tarjeta Hércules y me gustaría adquirir una tarjeta EGA o VGA. ¿Cuánto cuestan? ¿Son realmente útiles?.

2. El juego CAZAFANTASMAS II me defraudó en PC. Constaba de tres fases, una en la que tenía que recoger moco de un lago, otra en la que tenía que bajar por una cuerda y una tercera en la que debía acabar con un fantasma que te dispara bolas. ¿Es el mismo que el anunciado para Spectrum?.

3. También poseo un Spectrum +2 y me veo obligado a bajarlo una vez al mes al Servicio Técnico. Al principio me decían que los problemas se debían al uso de copias no originales, y posteriormente a que variabamos el volumen del ordenador. Estoy harto de esta situación. ¿Podríais decir algo sobre esto?.

4. ¿Cómo puedo, a partir de los pokes de un juego, crear un cargador para el mismo?.

5. ¿Cuál es el objetivo de la segunda parte de GAME OVER?.

José V. Rodríguez (Logroño)

RESPUESTA

1. El precio de las tarjetas gráficas oscila en torno a las veinte y treinta mil pesetas, según los modelos. Pero recuerda que necesitarás cambiar de monitor, ya que el Amstrad PC lleva la fuente de alimentación en el suyo propio, y que si la tarjeta que quieres utilizar es una VGA, el precio del monitor puede andar en torno a las ciento cincuenta mil pesetas, o más.

La utilidad de un monitor y una tarjeta gráfica de altas prestaciones es relativa, dependiendo de si usas el ordenador sólo para jugar o te dedicas a gráficos de diseño, modelado de sólidos o apliaciones visuales.

2. Las versiones de Cazafantasmas II son diferentes entre sí, y la que tú tienes es, efectivamente, la versión verídica y original de Activision.

3. Por tus comentarios deduzco que los problemas se refieren al cassette. Ante esto, los consejos que te puedo dar son:

a) Limpia la cabeza del cassette con alcohol y un bastoncillo de algodón.

b) Mueve el azimut. Pulsa de nuevo PLAY e introduce un destornillador fino por el agujerito cuadrado que hay al lado de la tapa. Para no hacerlo a ciegas, prueba a cargar un programa girando este tornillo hasta que funcione.

c) Cambia de servicio técnico. Usar copias piratas no daña el ordenador, aunque sí la conciencia. Además, el Spectrum +2 no tiene mando de volumen, así que no debe ser fácil cambiarlo, ¿no crees?. Si no te han timado, engañándote para conseguir dinero sin trabajar honradamente, y te daban esos consejos con su mejor intención, es que no saben mucho de ordenadores domésticos.

Todo lo dicho lo hago suponiendo que es el cassette el que te da los problemas. Si no fuera eso, y por si quieres probar otro servicio técnico, apunta esta dirección: REYMAR. C/Albía de CAstro, 10. 26003 - Logroño (La Rioja). Teléfono (941) 24 25 11.

4. Para esto se necesitan conocimientos de código máquina, y las instrucciones son distintas para cada programa. En general consiste en obtener un listado en ensamblador del cargador, localizar el salto al programa cargado e insertar antes de este salto las instrucciones necesarias (LD A,n y LD (nn),A) para meter los pokes.

5. La misión es exactamente la misma que en la primera carga: acabar con todo lo que se mueva (y si no se mueve, dispárale también, no vaya a ser una trampa), avanzando hasta que encuentres al último enemigo, momento en el cual, y si consigues eliminarlo, obtendrás una enorme sensación de placer.



CONCURSO DE PROGRAMACIONPARA PCW

Si tienes alguna utilidad, herramienta o juego, no lo dudes, envíanoslo y participaras en el concurso para usuarios de PCW y podrás obtar a ganar las 150.000 pts del primer premio o unos importantes regalos para el segundo y tercer clasificado.

BASES



Podrán participar todos los programas escritos para ordenadores PCW 8256/8512 ó 9512 que sean entregados antes del 31 de julio de 1990.

Los programas irán dentro de un sobre o paquete dirigidos a AMSTRAD PROFESIONAL C/Almansa 110, local 8 posterior, 28040 Madrid. Ref: Concurso PCW

El sobre deberá de contener la siguiente documentación:

1. El disco con el programa.

2. Un manual de explicación en el que se deberá de indicar el lenguaje sobre el que se ha hecho el programa, el modelo de ordenador (PCW 8256/8512 ó 9512) y los requisitos necesarios para su puesta en marcha, así como una explicación del funcionamiento y utilidad del mismo.

3. Una ficha de datos personales que contendrá el nombre y apellidos, dirección, código postal, teléfono, profesión y hobbyes.

4. Una fotocopia del D.N.I.

¿TODOS LOS PROGRAMAS SERAN ADMITIDOS ?.

Serán admitidos todos los programas enviados antes del 31 de julio de 1990, excepto los que no sean inéditos (hechos por la persona que lo envia), excluyendose todo aquel que no cumpla esta condición o cualquiera de las bases del concurso.

NOTA: a todos los participantes se les enviará un disco virgen a su domicilio.



CPC USER 4

EL CPC USER 4 INCLUYE:

La colección de software para CPC (464/664/6128) más interesante para los usuarios.

1. UTILIDADES

Turbo CPC WORD V1.0 (procesador de textos). Editor de Sprites (sólo 6128).

2.CARGADORES

Los mejores cargadores para tus juegos: Pinball Magic, Jungle Warriors, E-Motion, etc...

3. TRUCOS

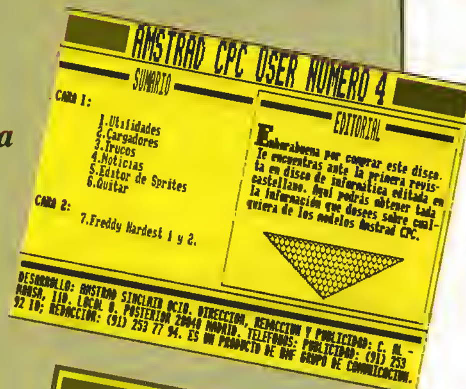
Biorritmos, Editor de texto, Draw.

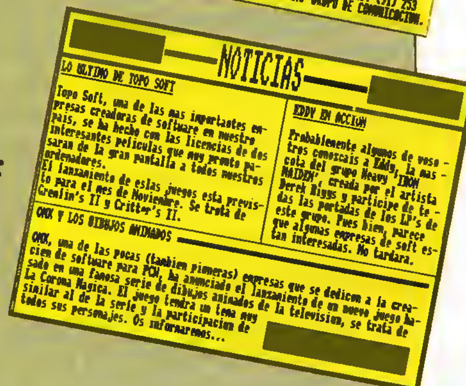
4. NOTICIAS

Toda la actualidad del CPC.

5.FREDDY HARDEST 1 y 2

Uno de los mayores éxitos de Dinamic, ahora de regalo con el número 4 de CPC USER.

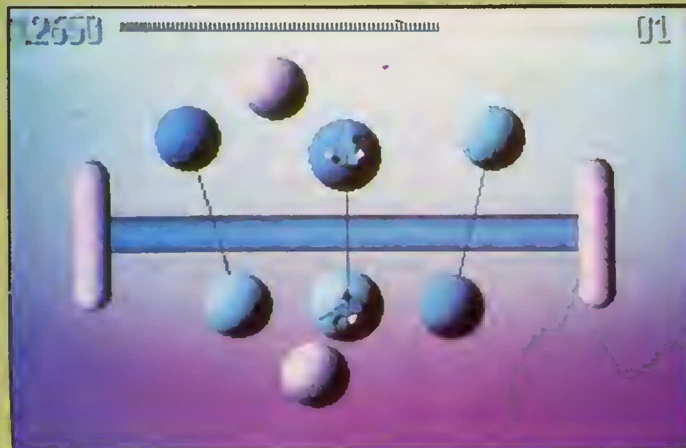




Reserva tu próximo CPC USER 5. Más noticias, utilidades de disco, un potente digitalizador de sonido y mucho más en AGOSTO.

¿Se puede pedir más?

Ref.: 593. Sólo 2.500 pesetas. (I.V.A. y gastos de envío incluidos).



Cargador para E-Motion.



Además te regalamos la segunda parte del Freddy Hardest, una de las más exitosas creaciones de DINAMIC.

COMPRO VENDO CAMBIO

ANDALUCIA

Cambio juegos CPC 6128. Responder a todos. Escribe a: Juan Pedro Mattheus Molina. Edificio Iberosur, 2 4-A 29640 Fuengirola. Málaga.

Cambiamos toda clase de programas para PC 5 1/4. Club de nueva creación sin ánimo de lucro. Escribirnos y recibireis a vuelta de correo nuestra lista. Club PC-Navas. Aptdo correos 12. Navas de San Juan. Jan.

Vendo impresora Amstrad DMP 2000 a 27.000.-pts con funda. Vendo también libros de programación a precios de risa. Escribe a Nacho C/ Pintor Rodríguez Acosta, 3-1.B 18002 Granada.

Vendo digitalizadora de imgenes para Spectrum y compatibles por 10.000.-pts. Un Wafadrive para Spectrum con dos unidades de microdrives de 140K por 8.000.- pts. Un sinclair QL 128K + 4 programas originales por 15.000.-pts. Y por último un Spectrum 48K usado por 9.000.-pts. Interesados escribir a: Karim Mohamed. C/ Canteras del Carmen, 1. 29802 Melilla. Telf. (952) 67 10 51.

Cambio todo tipo de programas para el PCW. Total seriedad. Manda tu lista, respondo seguro. Escribir a Manuel Anglada Romero. C/ Antioqua, 1. Bl.1, 3.C-41007 Sevilla. Telf (96) 467 21 36

Vendo Amstrad PC 1640 con dos unidades de disco monitor manuales, ratón, fundas, más de 50 programas y utilidades. Perfecto estado a probar en su propio embalaje. Por adquirir uno mayor. Espero vuestras oferta. J.L. Calatrava, P. Almeria, 53-04001 Almeria.

Cambio todo tipo programas originales CPC 6128. Poseo grandes programas con instrucciones. Mandad lista a Fernando Vico Len. C/ Antonio Machado, 29-23560 Huelma. Jaen.

CANARIAS

Vendo ordenador 6128 en color por 50.000.- pts y todos los discos. Pueden hacer ofertas. Todo barato y garantizado por escrito. Las últimas novedades. Tengo un 1640 Amstrad. Alberto Pan. C/ Mariucha, 159. Las Palmas de GranCanaria. Telf. 20.05.95.

CASTILLA LA MANCHA

Recién formado Club AlbaSoft para el Amstrad 6128. Disponemos de las ltimas novedades en todo tipo de programas. Si quieres obtenerlos escribe o llama a Fernando Rubio Galvez. C/ Martinez Villena, 10. Albacete 02001. Telf. (967) 21 10 30.

Vendo los juegos Dragon Ninja y Double Dragon. Si te gustan las artes marciales apuntate al club +3. Los juegos anteriores son Spectrum +3. Llama al (926) 42 87 52 y pregunta por Juan Angel o manda carta a C/ Coperaccion, 1-B-3. Puertollano. Ciudad Real.

Club Alfa-soft dispone de todo tipo de programas para el Amstrad CPC 6128. Si quieres obtenerlos escribe o llama a: Fernando Rubio Galvez. C/ Martinez Villena, 10. Albacete 02001 Telf. (967) 21 10 30.

CASTILLA LEON

Compro cambio y vendo juegos y utilidades para Amstrad CPC 6128. Contesto seguro. Angel Mara Muñoz. C/ Rigoberto Cortejoso, 6-1.4 47014 Valladolid.

Comprara para CPC 6128 impresora y multiface conexiones e instruciones. También tasword, tasprint, tascopy, art studio, tassing, discology, mini officce II. En perfecto estado y con las instrucciones. (988) 51 09 96 a partir 7 tarde.

CATALUNA

Compro programas o utilidades por ejemplo Desing CAD 3 o Algún programa para covertir mi ordenador en un órgano. Poseo un Amstrad CPC 6128. Llamar telf. 778 45 60 después de las 22 horas. Gracias.

Cambiar programas y opiniones sobre las utilidades, gestión y cálculo para el CPC 6128, sólo disco. Escribir a Jose Mas. C/ Mare de Deu del Mont 17834 Masta (Porqueres). Gerona.

Vendo ordenador Apple IIC 128K unidad de disco incorporada, completamente nuevo, 200.000.-pts. Incluida información en disquettes y libros. Telf. (93) 668 92 41. Llamar noches a partir de las 21 horas.

Vendo 70 juegos para Amstrad 6128 de disco. También discology. Precio a hablar. Llamar a (997) 69 19 36. A partir de las 8. Preguntar por Oscar. Si estás interesado te enviar la lista. También cambio juegos.

Usuario de PC, tengo 38 juegos. Me gustara cambiar, vender o comprar. Escribir a Diego Casquet. C/ Alcalde Porqueras, 64-1.4 Lerida 25005. Enviar lista con vuestros juegos y contestar a todas y, o también mandar lista. Todos originales.

Compro cambio y vendo juegos y utilidades en Amstrad CPC 6128 disco. Interesados llamar al (93) 207 21 86 o escribir a C/ Sicilia, 277-4.A. Preguntar por Ricardo Piol.

Vendo PCW 8512 e impresora, con programas: Editor, juegos, cobol, pascal.... Llamar de 8'30 a 10 de la noche al 804 17 98. Preguntar por José. Cartas: José A. Soriano. C/ Jacinto Verdaguer, 56. 08788 Vilanova Cami. Barcelona.

Cambio todo tipo de software para CPC 6128. Poseo todo tipo de novedades originales. Pedro Pérez Ortiz. C/ La Plana, 48 25600 Balaguer. Lerida. (973) 44 69 49. Llamar por las tardes o las horas de comidas.

Cambio programas utilidades y juegos en disco para CPC 6128. Ofrezco máxima seriedad. Escribir a Andrés Chicharro. C/ Mestre Albeniz, 5. 08191 Rub (Barcelona). Prometo contestar.

Juegos para el PCW. Manda lista, contestar también adaptador de Jostick al ordenador para salida de expansión. Copia de original a D. Virgen aceto. Oliver Iglesias . C/ Rbl. San Jorge, 132-2.3.A 08291 Ripollet. Barcelona

Cambio los siguientes juegos de PCW 8256: Match Day II, 007, Bobwiner y Mutan Zone. Tambin compro juegos de Spectrum +2. Enviar lista con precios a: B. Bremn. Plz. San Gregorio Taumaturgo, 8. Barcelona 08021. Telf. 201 93 67.

GALICIA

Vendo juegos para CPC en disco, ultimas novedades y a muy buenos precios. Interesados llamar o escribir a: Diego Fernandez Diez Dominguez. C/ Loureiro Crespo, 10-2.A. 36001 Pontevedra.

Vendo modulador MPU 1 para Amstrad CPC por sólo 5.000.-pts. Interesados escribir a Juan Carlos Navin López. C/ Dtor Fleming, 34-5.B 32003 Orense.

LA RIOJA

Cambio Amstrad CPC 464 con convertidor y 50 juegos (sin monitor) por Amstrad CPC 6128 también sin monitor. Escribir a Jesús Mnuel López. Avda. de la Paz, 67-6.C 26004 Logroño o llamad al (941) 25 93 60.

¡No sigas leyendo!. También compro e intercambio programas originales de amiga. David Fernandez. C/ Ollauir. 26223 Hormilla. La Rioja. Telf. (941) 36 21 40

Cambio 50 juegos por unidad de disco para Amstrad CPC de 3" con cable incluido. Llamar tardes y preguntar por Jesús (941) 25 93 60.

MADRID

¡Ojo al dato!. CPC 6128 color con convertidor, cassete joystick, 22 cintas con últimos juegos, 25 discos con juegos y utilidades (discology avancedart studio), libros y manuales. Regalo revistas y cable cassete. Precio real 150.000.-, vendo por 70.000.-. Llamar al Telf. 880 53 00.

MURCIA

Vendo programas para PCW 8256. Generador de loto-bonoloto al azar por números elegidos por Ud. Realiza escrutinio, análisis, rellenado, etc. Muy completo. Incluye instrucciones. Por 5.600.- pts. Envio contraeembolso. M. Pea. Apartado 69. Barrio Peral 30300 Murcia.

ADVERTENCIAS

¡Atención! En Amstrad Ocio número 11 (Enero 90), Rubén Colomer cambia discos, pero se queda con los tuyos y tus programas.

¡Ojo! Recordar a: Rubén Pérez Lara. C/ Real, 41-2 en Fuensanta (Jaén). Le mandas juegos y si te he visto no me acuerdo. Os lo dice uno que ha picado.

¿TIENES ALGO QUE CAMBIAR, COMPRAR O VENDER? ¿O QUIZA OFERTAS O DEMANDAS TRABAJO...?

MEGAOCIO

OFERTAS TRABAJO: COMPRO, VENDO, CAMBIO

■Trabajo ■Vendo ■Compro ■Cambio

Comunidad autónoma ______

Estos anuncios están reservados exclusivamente a particulares y sin objetivos comerciales: ofertas de trabajo, intercambio y venta de material de ocasión, creación de clubes, cambio de experiencias, contactos y cualquier otro servicio útil a nuestros lectores. Los anuncios de venta e intercambio de programas no originales serán rechazados sistemáticamente.

Envia este cupón con 50 ptas. en sellos a MEGAOCIO. C/Almansa 110 Local 8 28040 Madrid

MEGAOCIO no garantiza ningún plazo de publicación y se reserva el derecho a publicar los anuncios.

MEGAOCIO

ESPECIAL LISTADOS 2º

Próximo especial listados:

Octubre

CPC: Base de Datos (Utilidad). **SPECTRUM:** Miliman (Juego arcade). **PC:** El ahorcado. **PCW:** Parchise (Juego). **AMIGA:** IFF2C85 (Inteligencia).

SERVICIO AL LECTOR Todos los listados aparecidos en este número especial pueden ser solicitados en disco o cinta llamando al número (91) 233 86 28 (Dpto. de pedidos) o escribiendo a la siguiente dirección: Especial Listados MegaOcio. (servicio al lector) C/Almansa, 110, local 8 posterior 28040 MADRID. El coste del programa será de 750 pesetas (disco o cinta, envío incluído).

CPC

BASE DE DATOS

Una de las utilidades más prácticas para los usuarios de CPC es la Base de Datos. En ésta teneis la opción de clasificar vuestros programas por "título", "memoria" y "ficha en la que se encuentre".
No obstante el listado puede ser modificado fácilmente para la inclusión de otros campos (máximo tres, si no se quiere retocar mucho el listado). Podeis utilizar el programa para gestionar vuestra biblioteca particular, colección de software, música, etc...
El programa funciona correctamente en un Amstrad CPC 464 y 6128, aunque es aconsejable utilizar disco, ya que acceder a varios ficheros de datos desde cinta es un proceso lento y pesado.

```
1 REM BASEDATOS POR ENRIQUE SANCHEZ H.
2 REM
10 MODE 2
20 INK 0,0:INK 1,23:PEN 1
30 POKE &B632,&FF
40 ON ERROR GOTO 3370
50 INPUT "Nombre de fichero a utilizar:
",f$
60 q$=f$+".dat"
70 OPENIN q$
80 INPUT#9,nro
90 CLOSEIN
100 CLS:DIM NO$(nro+100),INS$(nro+100),N
RO$(nro+100)
110 MODE 2
111 WINDOW#1,1,80,6,25
120 PLOT 1,355:DRAW 1,399:DRAW 639,399:D
RAW 639,355:DRAW 1,355
130 PLOT 5,360:DRAW 5,393:DRAW 634,393:D
RAW 634,360:DRAW 5,360
140 LOCATE 30,2:PRINT"FICHERO  DE  PROGR
AMAS"
150 PLOT 1,328:DRAW 1,399:DRAW 639,399:D
RAW 639,328:DRAW 1,328
160 LOCATE (80-LEN(f$))/2,5:PRINT UPPER$
(f$)
170 OPENIN f$
180 FOR i=1 TO nro
190 INPUT#9,no$(i),ins$(i),nro$(i)
200 IF EOF THEN 220
210 NEXT i
220 CLOSEIN
230 CLS#1
240 PLOT 140,95:DRAW 140,290:DRAW 500,29
0:DRAW 500,95:DRAW 140,95
250 PLOT 145,148:DRAW 145,285:DRAW 495,2
85:DRAW 495,148:DRAW 145,148
260 PLOT 140,142:DRAW 498,142
270 FOR loc=4 TO 10:LOCATE#1,31,loc:READ
 op$:PRINT#1,op$:NEXT loc
280 RESTORE 3360
290 LOCATE#1,33,13: INPUT#1,"Elija Opcio
n: ",op$
300 IF VAL(op$)>7 OR VAL(op$)<1 THEN LOC
ATE#1,47,13:PRINT#1,"  ":PRINT#1,CHR$(7)
:GOTO 290
310 ON VAL(op$) GOTO 320,550,800,1060,22
40,2450,3210
320 REM ****ANADIR****
330 WINDOW#2,1,80,13,25:CLS#2
340 WINDOW#3,41,79,18,24
350 PLOT 1,1:DRAW 1,200:DRAW 639,200:DRA
W 639,1:DRAW 1,1
360 PLOT 1,184:DRAW 639,184
370 LOCATE#2,33,2:PRINT#2," ANADIR  FICH
AS "
380 LOCATE#2,11,4:PRINT#2,"Desea introdu
cir otra ficha (S/N):"
390 LOCATE#2,57,4:PRINT#2,"Ficha nro.:"

400 LOCATE#2,16,7:PRINT#2,"1.- Nombre de
 Programa :"
410 LOCATE#2,16,9:PRINT#2,"2.- Nro.  de
 Kybytes   :"
420 LOCATE#2,22,11:PRINT#2,"3.- Nro de D
isco :"
430 LOCATE#2,46,4:PRINT#2,"     "
440 LOCATE#2,46,4:LINE INPUT#2,"",otra$

450 LOCATE#2,46,4:PRINT#2,UPPER$(otra$)

460 IF otra$="n" OR otra$="N" THEN CLS#2
:GOTO 240
470 IF otra$<>"s" AND otra$<>"S" THEN PR
INT#2,CHR$(7):GOTO 380
480 i=i+1
490 LOCATE#2,68,4:PRINT#2,i
500 LOCATE#3,41,1:LINE INPUT#3,"",no$(i)

510 LOCATE#3,41,3:LINE INPUT#3,"",ins$(i
)
520 LOCATE#3,41,5:LINE INPUT#3,"",nro$(i
)
530 IF LEN(no$(i))>20 THEN no$(i)=LEFT$(
no$(i),20)
540 CLS#3:GOTO 430
550 REM ****CORREGIR****
560 WINDOW#2,1,80,10,25:CLS#2
570 WINDOW#3,2,79,18,23
580 PLOT 1,1:DRAW 1,249:DRAW 639,249:DRA
W 639,1:DRAW 1,1
590 PLOT 1,233:DRAW 639,233
600 LOCATE#2,31,2:PRINT#2," CORREGIR  FI
CHAS "
610 LOCATE#2,21,4:PRINT#2,"PARA VOLVER A
L MENU PRINCIPAL TECLEE '0'"
620 LOCATE#2,3,7:PRINT#2,"Ficha a correg
ir nro.:"
630 LOCATE#2,42,7:PRINT#2,"Nueva Ficha"

640 LOCATE#2,26,7:INPUT#2,"",nro
650 IF nro=0 THEN CLS#2:GOTO 240
660 IF nro>i THEN PRINT#2,CHR$(7):GOTO 7
70
670 LOCATE#3,2,1:PRINT#3,"1.- Programa :
";no$(nro)
680 LOCATE#3,2,3:PRINT#3,"2.- Kybytes  :
";ins$(nro)
```

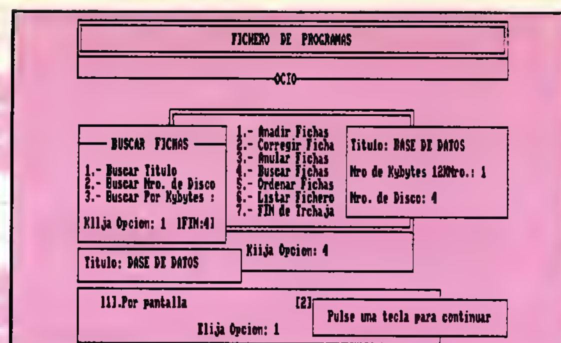
BASE DE DATOS

ESPECIAL LISTADOS MEGAOCIO Nº2

```
690 LOCATE#3,2,5:PRINT#3,"3.- Disco :";n
ro$(nro)
700 LOCATE#2,15,15:PRINT#2,"Nro. de DATO
 a corregir (1,2,3,4=TODOS,5=NINGUNO):"
710 LOCATE#2,66,15:INPUT#2,"",dato

720 ON dato GOTO 730,750,760,730,770
730 LOCATE#3,41,1:LINE INPUT#3,"1.- Prog
rama :",no$(nro):IF dato=1 THEN 770
740 IF LEN(no$(nro))>21 THEN no$(nro)=LE
FT$(no$(nro),21)
750 LOCATE#3,41,3:LINE INPUT#3,"2.- Nro.
 de Kybytes :",ins$(nro):IF dato=2 THEN
770
760 LOCATE#3,41,5:LINE INPUT#3
,"3.- Disco :",nro$(nro)
770 LOCATE#2,26,7:PRINT#2,"    "
780 LOCATE#2,66,15:PRINT#2," "
790 CLS #3:GOTO 640
800 REM ****ANULAR****
810 WINDOW#2,1,80,13,25:CLS#2
820 WINDOW#3,29,78,20,24
830 PLOT 1,1:DRAW 1,200:DRAW 639,200:DRA
W 639,1:DRAW 1,1
840 PLOT 1,184:DRAW 639,184
850 LOCATE#2,33,2:PRINT#2," ANULAR  FICH
AS "
860 LOCATE#2,21,4:PRINT#2,"PARA VOLVER A
L MENU PRINCIPAL TECLEE '0'"
870 LOCATE#2,3,6:PRINT#2,"Ficha a anular
 nro.:"
880 LOCATE#2,3,8:PRINT#2,"1.- Programa
         :"
890 LOCATE#2,3,10:PRINT#2,"2.- Nro.  de
 Kybytes    :"
900 LOCATE#2,3,12:PRINT#2,"3.- Disco
         :"
910 LOCATE#2,24,6:PRINT#2,"    "
920 LOCATE#2,70,6:PRINT#2," "
930 LOCATE#2,24,6:INPUT#2,"",nro
940 IF nro=0 THEN CLS#2:GOTO 240
950 IF nro>i THEN PRINT#2,CHR$(7):GOTO 9
10
960 LOCATE#3,1,1:PRINT#3,no$(nro)
970 LOCATE#3,1,3:PRINT#3,ins$(nro)
980 LOCATE#3,1,5:PRINT#3,nro$(nro)
990 LOCATE#2,45,6:PRINT#2,"Confirma deci
sion (s/n) :"
1000 d$=INKEY$:IF d$="" THEN 1000
1010 LOCATE#2,70,6:PRINT#2,d$
1020 IF d$<>"s" AND d$<>"S" AND d$<>"n"
AND d$<>"N" THEN PRINT#2,CHR$(7):LOCATE#
2,70,6:PRINT#2," ":GOTO 990
1030 IF d$<>"s" AND d$<>"S" THEN 1050
1040 no$(nro)="":ins$(nro)="":nro$(nro)=
""

1050 CLS#3:GOTO 910
1060 REM ****BUSCAR****
1070 WINDOW#2,1,28,9,17:CLS#2
1080 PLOT 3,129:DRAW 3,270:DRAW 223,270:
DRAW 223,129:DRAW 3,129
1090 PLOT 3,248:DRAW 221,248
1100 LOCATE#2,7,2:PRINT#2," BUSCAR  FICH
AS "
1110 LOCATE#2,3,4:PRINT#2,"1.- Buscar Ti
tulo"
1120 LOCATE#2,3,5:PRINT#2,"2.- Buscar Nr
o. de Disco"
1130 LOCATE#2,3,6:PRINT#2,"3.- Buscar Po
r Kybytes :"
```




```
1140 LOCATE#2,20,8:PRINT#2,"[FIN:4]"
1150 LOCATE#2,3,6: INPUT#2,"Elija Opcion
: ",opcb$
1160 IF VAL(opcb$)>4 OR VAL(opcb$)<1 THE
N LOCATE#2,17,8:PRINT#2,"  ":PRINT#2,CHR
$(7):GOTO 1150
1170 ON VAL(opcb$) GOTO 1180,1220,1270,1
400
1180 WINDOW#3,1,31,18,20:CLS#3
1190 PLOT 3,80:DRAW 3,120:DRAW 247,120:D
RAW 247,80:DRAW 3,80
1200 LOCATE#3,3,2: INPUT#3,"Titulo: ",bt
$
1210 GOTO 1300
1220 WINDOW#3,1,21,18,20:CLS#3
1230 PLOT 3,80:DRAW 3,120:DRAW 167,120:D
RAW 167,80:DRAW 3,80
1240 LOCATE#3,3,2:INPUT#3,"Nro. de Disco
: ",bd$
1250 IF VAL(bd$)>200 THEN PRINT#3,CHR$(7
):LOCATE#3,18,2:PRINT#3,"   ":GOTO 1240
1260 GOTO 1300
1270 WINDOW#3,1,19,18,20:CLS#3
1280 PLOT 3,80:DRAW 3,120:DRAW 151,120:D
RAW 151,80:DRAW 3,80
1290 LOCATE#3,3,2:INPUT#3,"Nro de Kybyte
s ",bi$
1300 WINDOW#4,1,80,21,25:CLS#4
1310 PLOT 3,6:DRAW 3,72:DRAW 540,72:DRAW
 540,6:DRAW 3,6
1320 LOCATE#4,3,2:PRINT#4,"    [1].Por pa
ntalla                   [2].Por impres
ora"
1330 LOCATE#4,24,4: INPUT#4,"Elija Opcio
n: ",opccb$
1340 IF VAL(opccb$)<1 OR VAL(opccb$)>2 T
HEN LOCATE#4,17,4:PRINT#4,"  ":PRINT#4,C
HR$(7):GOTO 1330
1350 ON VAL(opccb$) GOTO 1430,1360
1360 impresora=1
1370 PRINT#8, CHR$(15)
1380 PRINT#8,CHR$(27);CHR$(65);CHR$(9)
1390 GOTO 1450
1400 CLS#2
1410 LOCATE#1,47,13:PRINT#1," "
1420 GOTO 240
1430 REM **** buscar = ****
1440 impresora=0
1450 IF opcb$="1" THEN GOTO 1480
1460 IF opcb$="2" THEN GOTO 1660
1470 IF opcb$="3" THEN GOTO 1880
1480 FOR j=1 TO i
1490 IF UPPER$(no$(j))=UPPER$(bt$) THEN
GOTO 1540
1500 NEXT j
1510 WINDOW#5,50,80,11,13:CLS#5
1520 PLOT 400,192:DRAW 400,239:DRAW 639,
```

BASE DE DATOS

CPC

```
239:DRAW 639,192:DRAW 400,192
1530 LOCATE#5,7,2:PRINT#5,"Titulo no enc
ontrado":GOTO 2130
1540 WINDOW#5,50,80,9,15:CLS#5
1550 PLOT 401,160:DRAW 401,270:DRAW 639,
270:DRAW 639,160:DRAW 401,160
1560 LOCATE#5,3,2:PRINT#5,"Titulo: ";no$
(j)
1570 LOCATE#5,3,4:PRINT#5,"Nro de Kybyte
s ";ins$(j)
1580 LOCATE#5,21,4:PRINT#5,"Nro.:";j
1590 LOCATE#5,3,6:PRINT#5,"Nro. de Disco
: ";nro$(j)
1600 IF impresora=1 THEN 1610 ELSE 1650
1610 PRINT#8,"Titulo: ";no$(j)
1620 PRINT#8,"Nro. de juego:";j
1630 PRINT#8,"Nro. de Disco: ";nro$(j)

1640 PRINT#8,"Nro de Kybytes ";ins$(j)
1650 GOTO 2130
1660 WINDOW#5,56,80,6,18:CLS#5
1670 PLOT 441,112:DRAW 441,310:DRAW 639,
310:DRAW 639,112:DRAW 441,112
1680 WINDOW#6,58,79,9,16
1690 nro=0
1700 IF impresora=1 THEN 1710 ELSE 1740
1710 PRINT#8," Disco nro.:";bd$
1720 PRINT#8,"==============="
1730 PRINT#8
1740 FOR j=1 TO i
1750 IF nro$(j)<>bd$ THEN GOTO 1860
1760 LOCATE#5,6,2:PRINT#5,"Disco nro.: "
;nro$(j)
1770 nro=nro+1
1780 PRINT#6,TAB(1);no$(j)
1790 IF impresora=1 THEN 1800 ELSE 1810
1800 PRINT#8,no$(j)
1810 IF (nro/8)<>INT(nro/8) GOTO 1860
1820 LOCATE#5,17,12:PRINT#5,"- MAS -"
1830 pausa$=INKEY$:IF pausa$="" THEN 183
0
1840 LOCATE#5,17,12:PRINT#5,"       "
1850 CLS#6
1860 NEXT j
1870 GOTO 2130
1880 WINDOW#5,56,80,6,18:CLS#5
1890 PLOT 441,112:DRAW 441,310:DRAW 639,
310:DRAW 639,112:DRAW 441,112
1900 WINDOW#8,58,79,9,16
1910 nro=0:zx=0
1920 IF impresora=1 THEN 1930 ELSE 1960
1930 x=INT((108-LEN(bi$))/2)
1940 PRINT#8,TAB(x);"Nro de Kybytes ";bi
$
1950 PRINT#8,TAB(x);STRING$(14+LEN(bi$),
"="):PRINT #8:PRINT #8
1960 FOR j=1 TO i
1970 IF UPPER$(ins$(j))<>UPPER$(bi$) THE
N GOTO 2120
1980 LOCATE#5,6,2:PRINT#5,"Nro de Kybyte
s ";ins$(j)
1990 nro=nro+1
2000 PRINT#6,no$(j)
2010 IF (nro/8)<>INT(nro/8) THEN 2070
2020 IF impresora=1 THEN 2070
2030 LOCATE#5,17,12:PRINT#5,"- MAS -"
2040 pausa$=INKEY$:IF pausa$="" THEN 204
0
2050 LOCATE#5,17,12:PRINT#5,"       "
2060 CLS#6
2070 pre=1:IF pre=1 AND impresora=1 THEN
 zx=zx+1 ELSE 2120
2080 IF zx=1 THEN PRINT#8,j;TAB(6);no$(j
);TAB(31);nro$(j);
2090 IF zx=2 THEN PRINT#8,TAB(34);"*";TA
B(35);j;TAB(40);no$(j);TAB(64);nro$(j);
2100 IF zx=3 THEN PRINT#8,TAB(67);"*";TA
B(68);j;TAB(73);no$(j);TAB(98);nro$(j);
2110 IF zx=4 THEN PRINT#8,TAB(101);"*";T
AB(102);j;TAB(107);no$(j);TAB(131);nro$(
j):zx=0:pre=0:GOTO 2120
2120 NEXT j
2130 WINDOW#7,45,80,22,24:CLS#7
2140 PLOT 353,17:DRAW 353,60:DRAW 639,60
:DRAW 639,17:DRAW 353,17
2150 LOCATE#7,4,2:PRINT#7,"Pulse una tec
la para continuar"
2160 pausa$=INKEY$:IF pausa$="" THEN 216
0
2170 IF impresora=1 THEN PRINT#8
2180 CLS#2:CLS#3:CLS#4:CLS#5:CLS#7
2190 LOCATE#1,47,13:PRINT#1," "
2200 PLOT 140,95:DRAW 140,290:DRAW 500,2
90:DRAW 500,95:DRAW 140,95
2210 PLOT 145,148:DRAW 145,285:DRAW 495,
285:DRAW 495,148:DRAW 145,148
2220 PLOT 140,142:DRAW 498,142
2230 GOTO 1060
2240 REM ****ORDENAR****
2250 WINDOW#2,1,80,12,16:CLS#2
2260 WINDOW#3,1,80,17,19
2270 PLOT 1,145:DRAW 1,219:DRAW 639,219:
DRAW 639,145:DRAW 1,145
2280 PLOT 1,201:DRAW 639,201
2290 LOCATE#2,32,2:PRINT#2," ORDENAR  FI
CHAS "
2300 LOCATE#2,(52-LEN(f$))/2,4:PRINT#2,"
Ordenandose las fichas de ";"' ";f$;" '"
2310 REM "numero de elementos a ordenar=
i"
2320 salto=i
2330 salto=INT(salto/2):IF salto<1 THEN
2400
2340 Z=1:Y=i-salto
2350 nro=Z
2360 P=nro+salto:IF NOT no$(nro)>no$(P)
THEN 2390
2370 a$=no$(P):b$=ins$(P):c$=nro$(P):no$
(P)=no$(nro):ins$(P)=ins$(nro):nro$(P)=n
ro$(nro):no$(nro)=a$:ins$(nro)=b$:nro$(n
ro)=c$
2380 nro=nro-salto:IF nro>=1 THEN 2360
2390 Z=Z+1:IF Z>Y THEN 2330 ELSE 2350
2400 CLS#3
2410 PLOT 1,97:DRAW 1,145:DRAW 639,145:D
RAW 639,97:DRAW 1,97
2420 LOCATE#3,33,2:PRINT#3,"Fichas Orden
adas"
2430 CLS#2:CLS#3
2440 GOTO 240
2450 REM ****LISTAR****
2460 WINDOW#2,1
,80,10,21:CLS#2
2470 PLOT 1,77:DRAW 1,250:DRAW 639,250:D
RAW 639,77:DRAW 1,77
2480 PLOT 1,129:DRAW 639,129
2490 PLOT 1,233:DRAW 639,233
2500 LOCATE#2,30,2:PRINT#2," LISTADO DE
FICHAS "
```

BASE DE DATOS

```
2510 LOCATE#2,28,5:PRINT#2,"1.- Listado
por Pantalla"
2520 LOCATE#2,28,7:PRINT#2,"2.- Listado
por Impresora"
2530 LOCATE#2,46,10:PRINT#2,"[FIN=3]"
2540 LOCATE#2,28,10:INPUT#2,"Elija Opcio
n :",opc1
2550 IF opc1<1 OR opc1>3 THEN LOCATE#2,4
4,10:PRINT#2,"  ":PRINT CHR$(7):GOTO 254
0
2560 ON opc1 GOTO 2600,3010,2570
2570 CLS#2
2580 LOCATE#1,47,13:PRINT#1," "
2590 GOTO 240
2600 REM ****LISTADO POR PANTALLA****
2610 WINDOW#3,3,33,7,19:CLS#3
2620 PLOT 18,100:DRAW 18,312:DRAW 259,31
2:PLOT 261,312:DRAW 261,100:PLOT 259,100
:DRAW 18,100:PLOT 18,296:DRAW 259,296
2630 LOCATE#3,5,1:PRINT#3," LISTADO POR
PANTALLA "
2640 LOCATE#3,3,3:PRINT#3,"1.- Listar to
das las Fichas"
2650 LOCATE#3,3,5:PRINT#3,"2.- Listar a
partir de la"
2660 LOCATE#3,7,6:PRINT#3,"ficha nro.:"
2670 LOCATE#3,3,8:PRINT#3,"3.- Listar no
vedades"
2680 LOCATE#3,7,9:PRINT#3,"(20 ultimos)"

2690 LOCATE#3,8,12: INPUT#3,"Elija opcio
n : ",opnt$
2700 IF opnt$<>"1" AND opnt$<>"2" AND op
nt$<>"3" THEN LOCATE#3,23,12:PRINT#3," "
:PRINT#3,CHR$(7):GOTO 2690
2710 IF opnt$<>"2" THEN GOTO 2740
2720 LOCATE#3,19,6:INPUT#3,"",ficha
2730 IF ficha<0 OR ficha>i THEN LOCATE#3
,19,6:PRINT#3,"    ":PRINT#3,CHR$(7):GOT
O 2720
2740 CLS#3
2750 WINDOW#3,1,34,6,25:CLS#3
2760 WINDOW#4,47,80,6,25:CLS#4
2770 PLOT 1,25:DRAW 1,315:DRAW 271,315:D
RAW 271,25:DRAW 1,25
2780 PLOT 369,25:DRAW 369,315:DRAW 639,3
15:DRAW 639,25:DRAW 369,25
2790 WINDOW#5,2,32,7,23
2800 WINDOW#6,48,79,7,23
2810 WINDOW#7,1,80,25,25
2820 ON VAL(opnt$) GOTO 2830,2840,2850
2830 nro1=1:GOTO 2860
2840 nro1=ficha:GOTO 2860
2850 nro1=i-20:GOTO 2860
2860 pausa=0
2870 FOR nro=nro1 TO i STEP 2
2880 pausa=pausa+1
2890 PRINT#5,nro;TAB(6);no$(nro);TAB(26)
;ins$(nro);TAB(30);nro$(nro);
2900 PRINT#6,nro+1;TAB(6);no$(nro+1);TAB
(26);ins$(nro+1);TAB(30);nro$(nro+1);
2910 IF INT(pausa/17)<>pausa/17 THEN 296
0
2920 LOCATE#7,25,1:PRINT#7,"Pulse UNA TE
CLA para continuar"
2930 pausa$=INKEY$:IF pausa$="" THEN 293
0
2940 CLS#5:CLS#6:CLS#7
2950 CLS#7
2960 NEXT nro
```

FICHERO DE PROGRAMAS

OCIO

1.- Anadir Fichas
2.- Corregir Ficha
3.- Anular Fichas
4.- Buscar Fichas
5.- Ordenar Fichas
6.- Listar Fichero
7.- FIN de Trabajo

Elija Opcion: 8

```
2970 LOCATE#7,18,1:PRINT#7,"FIN de Fiche
ro - Pulse UNA TECLA para continuar"
2980 pausa$=INKEY$:IF pausa$="" THEN 298
0
2990 CLS#3:CLS#4
3000 GOTO 230
3010 REM ****LISTADO POR IMPRESORA****
3020 PRINT#8,CHR$(15)
3030 PRINT#8,CHR$(27);CHR$(65);CHR$(4)
3040 x=INT((108-LEN(f$))/2)
3050 PRINT#8,TAB(x);"Listado de Programa
s de ";f$
3060 PRINT#8
3070 PRINT#8,TAB(x);STRING$(24+LEN(f$),"
="):PRINT #8:PRINT #8:PRINT #8:PRINT #8
3080 a=INT(i/4)
3090 FOR nro=1 TO a
3100 b=a+nro:c=2*a+nro:d=3*a+nro
3110 PRINT#8,nro;TAB(5);no$(nro);TAB(27)
;ins$(nro);TAB(31);nro$(nro);TAB(34);"*"
;TAB(35);b;TAB(40);no$(b);TAB(60);ins$(b
);TAB(64);nro$(b);TAB(67);"*";TAB(68);c;
TAB(73);no$(c);TAB(94);ins$(c);TAB(98);n
ro$(c);TAB(101);"*";
3120 PRINT#8,TAB(102);d;TAB(107);no$(d);
TAB(127);ins$(d);TAB(130);nro$(d)
3130 PRINT#8,TAB(34);"*";TAB(67);"*";TAB
(101);"*"
3140 NEXT nro
3150 FOR d=4*a+1 TO i
3160 PRINT#8,TAB(102);d;TAB(107);no$(d);
TAB(127);ins$(d);TAB(130);nro$(d)
3170 PRINT#8
3180 NEXT d
3190 PRINT#8,CHR$(27);CHR$(65);CHR$(9)
3200 GOTO 230
3210 REM ****FIN DE TRABAJO****
3220 OPENOUT F$
3230 nro=0
3240 ORDEN=0
3250 FOR orden=1 TO i
3260 IF no$(orden)="" THEN 3300
3270 nro=nro+1
3280 no$(nro)=no$(orden):ins$(nro)=ins$(
orden):nro$(nro)=nro$(orden)
3290 WRITE#9,no$(nro),ins$(nro),nro$(nro
)
3300 NEXT orden
3310 CLOSEOUT
3320 OPENOUT q$
3330 WRITE#9,nro
3340 CLOSEOUT
3350 CALL 0
3360 DATA 1.- Anadir Fichas,2.- Corregir
 Ficha,3.- Anular Fichas,4.- Buscar Fich
as,5.- Ordenar Fichas,6.- Listar Fichero
,7.- FIN de Trabajo
3370 GOTO 230
```

PCW

PARCHISE

Desde tiempos remotos, especialmente antes de que salieran a la venta los ordenadores, existían unos juegos por los que la mayoría nos sentíamos atraidos: el Monopoli, las Damas, el Ajedrez o el Parchis. Con la salida de los ordenadores al mercado, todos estos juegos pasaron a un plano secundario, aunque el tiempo les dió la victoria, no tardaron en aparecer uno tras otro en el ordenador.
El listado que a continuación os ofrecemos es el Parchise, con la posibilidad de juego entre dos, tres o cuatro jugadores. Tecléalo y grábalo en un disco virgen, luego haz RUN (Enter o Intro) y podrás disfrutar de este magnífico clásico.

```
100 REM              ************* JUEGO DEL
 PARCHISE *****************
110 '                ********
               *************
120 '                ********  POR ALFREDO CO
MAS  1988-89   *************
130 REM              **********************
*************************
140 MEMORY &HDFFF:CLEAR
150 GOSUB 180
160 PRINT CHR$(27)"E"CHR$(27)"H":PRINT C
HR$(27)+"0"
170 GOSUB 770:GOTO 1010
180 direccion=&HE400: linea=210
190 FOR i=1 TO 47
200 suma=0:READ codigo$,control$
210 FOR j=1 TO 21 STEP 2
220 byte=VAL("&H"+MID$(codigo$,j,2))
230 POKE direccion,byte
240 suma=suma+byte:direccion=direccion+1
250 NEXT
260 IF suma<>VAL("&H"+control$) THEN PRI
NT "ERROR EN LOS DATOS EN LA LINEA "line
a;CHR$(7):STOP
270 linea=linea+10:NEXT
280 inic=&HE400:plot=&HE403:draw=&HE406
290 RETURN
300 DATA C309E4C34FE5C32CE4CD81,6C8
310 DATA E511982C2100B60168013E,339
320 DATA 20F5D53E0873237223133D,3AB
330 DATA 20F8D1EB09EBF13D20ECC9,6CB
340 DATA 7E23666F22FDE5EB5E1600,4D9
350 DATA ED53FBE5C5DDE1DD6E00DD,7CB
360 DATA 66015E2356ED53F9E5DD6E,5A7
370 DATA 02DD66035E2356ED53F7E5,53B
380 DATA CD81E52AFDE522E7E5ED5B,775
390 DATA F9E501FFFFA7ED52300A2A,627
400 DATA FDE5EB010100A7ED5222EB,5C2
410 DATA E52003010000ED43EFE52A,437
420 DATA FBE522E9E5ED5BF7E501FF,7F4
430 DATA FFA7ED52300A2AFBE5EB01,615
440 DATA 0100A7ED5222EDE5200301,3FF
450 DATA 0000ED43F1E52ABBE5ED5B,648
460 DATA EDE5AFED52300C3C2AEBE5,632
470 DATA EB22EBE5ED53EDE532F5E5,7FB
480 DATA 2AEBE5EB29ED5222F3E52A,671
490 DATA EBE522E5E5ED5BE9E52AE7,7E3
500 DATA E5CD5BE53AF4E5E8802030,6BB
510 DATA 3AF5E5A7280E2AE7E5ED5B,62F
520 DATA EFE51922E7E5C306E52AE9,69C
530 DATA E5ED5BF1E51922E9E52AEB,721
540 DATA E529EB2AF3E5A7ED5222F3,6F8
550 DATA E5C3E0E43AF5E5A7280E2A,687
560 DATA E9E5ED5BF1E51922E9E5C3,7B8
570 DATA 36E52AE7E5ED5BEFE51922,668
580 DATA E7E52AEDE529EB2AF3E519,6F7
590 DATA 22F3E52AE5E52B22E5E57C,681
600 DATA B5C2D6E4C94E2346EB5E16,610
610 DATA 006960CD81E5AF935F7DE6,600
620 DATA 07F5CB1CCB1DCB1CCB1DCB,565
630 DATA 1CCB1D535DCD88E5F13C47,562
640 DATA CB1610FC3747CB1E10FCC9,529
650 DATA C1CD5AFCE900C97AE6F80F,6FD
660 DATA 0F6F26007AE6075401A5E5,3EA
670 DATA 094E2346EB292929094F06,284
680 DATA 0009C93059005CD05EA061,3E6
690 DATA 70644067106AE06CB06F80,4E0
700 DATA 7250752078F07AC07D9080,586
710 DATA 608330860089D08BA08E70,51B
720 DATA 9140941097E099B09C809F,5F0
730 DATA 50A220A5F0A7C0AA90AD60,655
740 DATA B000000000000000000000,0B0
750 DATA 0000000000000000000000,000
760 DATA 0000000000000000000000,000
770 REM **** TABLERO DE JUEGO ****
780 CALL inic:RESTORE 790:FOR i=1 TO 26:
READ x%,y%,x1%,y1%:CALL draw(x%,y%,x1%,y
1%):NEXT
790 DATA 152,32,152,88,152,88,40,88,40,8
8,40,184,40,184,152,184,152,184,152,240,
152,240,248,240,248,240,248,184,248,184,
360,184,360,184,360,88,360,88,248,88,248
,88,248,32,248,32,152,32
800 DATA 168,168,232,168,232,168,232,104
,232,104,168,104,168,104,168,168,40,152,
168,152,168,120,40,120,184,168,184,240,2
16,240,216,168,232,152,360,152,360,120,2
32,120
810 DATA 216,104,216,32,184,32,184,104,1
52,88,248,184,152,184,248,88
820 x%=152:x1%=248:y%=240:FOR i=1 TO 8:C
ALL draw(x%,y%,x1%,y%):y%=y%-8:NEXT
830 y%=88:FOR i=1 TO 8:CALL draw(x%,y%,x
1%,y%):y%=y%-8:NEXT
840 x%=40:y%=184:y1%=88:FOR i=1 TO 8:CAL
L draw(x%,y%,x%,y1%):x%=x%+16:NEXT
850 x%=248:FOR i=1 TO 8:CALL draw(x%,y%,
x%,y1%):x%=x%+16:NEXT
860 x%=184:x1%=216:y%=240:y1%=232:FOR a%
=x% TO x1% STEP 3:CALL draw(a%,y%,a%,y1%
):NEXT
870 x%=152:x1%=184:y%=208:y1%=200:FOR a%
=x% TO x1% STEP 2.5:CALL draw(a%,y%,a%,y
1%):NEXT
880 x%=216:x1%=248:y%=208:y1%=200:FOR a%
=x% TO x1% STEP 3:CALL draw(a%,y%,a%,y1%
):NEXT
890 x%=104:x1%=120:y%=184:y1%=152:FOR a%
=x% TO x1% STEP 3:CALL draw(a%,y%,a%,y1%
):NEXT
900 x%=280:x1%=296:y%=184:y1%=y%-32:FOR
a%=x% TO x1% STEP 4:CALL draw(a%,y%,a%,y
1%):NEXT
910 x%=344:x1%=360:y%=152:y1%=120:FOR a%
=x% TO x1% STEP 3:CALL draw(a%,y%,a%,y1%
):NEXT
920 x%=40:x1%=56:y%=152:y1%=120:FOR a%=x
% TO x1% STEP 3:CALL draw(a%,y%,a%,y1%):
NEXT
930 x%=104:x1%=120:y%=120:y1%=y%-32:FOR
a%=x% TO x1% STEP 2:CALL draw(a%,y%,a%,y
1%):NEXT
940 x%=280:x1%=296:y%=120:y1%=88:FOR a%=
x% TO x1% STEP 2:CALL draw(a%,y%,a%,y1%)
:NEXT
950 x%=152:x1%=184:y%=64:y1%=72:FOR a%=x
% TO x1% STEP 2.5:CALL draw(a%,y%,a%,y1%
):NEXT:x%=216:x1%=248:y%=64:y1%=72:FOR a
%=x% TO x1% STEP 3:CALL draw(a%,y%,a%,y1
%):NEXT
960 x%=184:x1%=216:y%=40:y1%=32:FOR a%=x
% TO x1% STEP 2.5:CALL draw(a%,y%,a%,y1%
):NEXT
970 x%=144:x1%=295:y%=20:y1%=6:CALL draw
(x%,y%,x1%,y%):CALL draw(x1%,y%,x1%,y1%)
:CALL draw(x1%,y1%,x%,y1%):CALL draw(x%,
y1%,x%,y%)
980 RESTORE 990:FOR i=1 TO 12:READ x%,y%
```

```
,x1%,y1%:CALL draw(x%,y%,x1%,y1%):NEXT
990 DATA 151,31,151,87,151,87,39,87,39,8
7,39,185,39,185,151,185,151,185,151,241,
151,241,249,241,249,241,249,185,249,185,
361,185,361,185,361,87,361,87,247,87,247
,87,247,31,247,31,151,31
1000 RETURN
1010 '        *****************  JUEGO DEL P
ARCHISE  ******************
1020 DIM F$(4,4),A(4),R(4)
1030 cl2$=CHR$(27)+"K":inv$=CHR$(27)+"p"
:norm$=CHR$(27)+"q":F$(1,1)=inv$+"11"+no
rm$:F$(1,2)=inv$+"12"+norm$:F$(1,3)=inv$
+"13"+norm$:F$(1,4)=inv$+"14"+norm$
1040 curon$=CHR$(27)+"e":curoff$=CHR$(27
)+"f":F$(2,1)=inv$+"21"+norm$:F$(2,2)=in
v$+"22"+norm$:F$(2,3)=inv$+"23"+norm$:F$
(2,4)=inv$+"24"+norm$
1050 DEF FN ta$(X,Y,texto$)=CHR$(27)+"Y"
+CHR$(32+Y)+CHR$(32+X)+texto$:F$(3,1)=in
v$+"31"+norm$:F$(3,2)=inv$+"32"+norm$:F$
(3,3)=inv$+"33"+norm$:F$(3,4)=inv$+"34"+
norm$
1060 pit$=CHR$(7):F$(4,1)=inv$+"41"+norm
$:F$(4,2)=inv$+"42"+norm$:F$(4,3)=inv$+"
43"+norm$:F$(4,4)=inv$+"44"+norm$
1070 A(1)=22:A(2)=39:A(3)=56:A(4)=5
1080 cl$=CHR$(27)+"E"+CHR$(27)+"H":R(1)=
0:R(2)=0:R(3)=0:R(4)=0
1090 '            *************** DEFINICION
DEL DADO ******************************
1100 DEF FN rhr$(X,Y,L)=CHR$(27)+"Y"+CHR
$(32+Y)+CHR$(32+X)+STRING$(L,&H9A)
1110 DEF FN rvr$(X,Y,L)=CHR$(27)+"X"+CHR
$(32+Y)+CHR$(32+X)+CHR$(32+L)+CHR$(32)+C
HR$(27)+"H"+STRING$(L,&H95)+CHR$(27)+"X"
+CHR$(32)+CHR$(32)+CHR$(32+31)+CHR$(32+9
0)+CHR$(27)+"H"
1120 DEF FN dado$(X,Y,LH,LV)=FN ta$(X,Y,
CHR$(&H96))+FN rhr$(X+1,Y,LH)+CHR$(&H9C)
+FN rvr$(X,Y+1,LV)+FN rvr$(X+LH+1,Y+1,LV
)+FN ta$(X,Y+LV+1,CHR$(&H93))+FN rhr$(X+
1,Y+LV+1,LH)+CHR$(&H99)+CHR$(13)
1130 DIM PF(4,4),PO(4,4),PC(4,4)
1140 PRINT FN ta$(46,2,"DI UN NUMERO DEL
 1-99 ");:INPUT " ",R$
1150 RS=VAL(R$):IF RS<1 OR RS>99 THEN PR
INT FN ta$(46,2,cl2$+pit$):GOTO 1140
1160 RANDOMIZE RS
1170 PRINT FN ta$(46,2,STRING$(44,"   ")
):PRINT FN ta$(46,2,curon$+pit$+"Primer
jugador(NOMBRE:. . .");:
1180 LINE INPUT primer$:primer$=UPPER$(p
rimer$)
1190 PRINT FN ta$(46,2,STRING$(44,"   ")
):PRINT FN ta$(46,2,pit$+"Segundo jugado
r(NOMBRE:. . .");:
1200 LINE INPUT segundo$:segundo$=UPPER$
(segundo$)
1210 PRINT FN ta$(46,2,STRING$(44,"   ")
):PRINT FN ta$(46,2,pit$+"Tercer jugador
(NOMBRE:. . .");:LINE INPUT tercero$:ter
cero$=UPPER$(tercero$)
1220 PRINT FN ta$(46,2,STRING$(44,"   ")
):PRINT FN ta$(46,2,pit$+"Cuarto jugador
(NOMBRE:. . .");:LINE INPUT cuarto$:cuar
to$=UPPER$(cuarto$)
1230 PRINT FN ta$(34,6,curoff$+primer$):
PRINT FN ta$(1,6,segundo$):PRINT FN ta$(
1,22,tercero$):PRINT FN ta$(33,22,cuarto
$):PRINT FN ta$(46,2,STRING$(44,CHR$(32)
))
1240 PRINT FN ta$(35,7,F$(1,2)+F$(1,3)+F
$(1,4)):PRINT FN ta$(3,7,F$(2,2)+F$(2,3)
+F$(2,4)):PRINT FN ta$(3,23,F$(3,2)+F$(3
,3)+F$(3,4)):PRINT FN ta$(35,23,F$(4,2)+
F$(4,3)+F$(4,4))
1250 PRINT FN ta$(35,9,F$(1,1)):PRINT FN
 ta$(19,6,F$(2,1)):PRINT FN ta$(13,20,F$
(3,1)):PRINT FN ta$(29,23,F$(4,1)):V=0
1260 FOR s=1 TO 4:FOR q=1 TO 4:PC(s,q)=1
:PF(s,q)=-1:IF q=1 THEN PF(s,q)=0:PO(s,q
)=A(s)
1270 NEXT q:NEXT s
1280 '     ***************** TIRA EL PRIME
R JUGADOR ******************
1290 PRINT FN ta$(46,2,STRING$(44,"   ")
):PRINT FN ta$(46,2,STRING$(3,pit$)+"T I
 R A . ."+primer$):s=1:GOSUB 3220:V=V+1:
GOTO 1300
1300 IF N=6 AND V=3 GOTO 3060
1310 IF N=6 AND PF(s,1)>=0 AND PF(s,2)>=
0 AND PF(s,3)>=0 AND PF(s,4)>=0 THEN N=N
+6
1320 FOR ii=1 TO 5:PRINT FN ta$(59,5+ii,
cl2$):NEXT
1330 PRINT FN ta$(60,6,"CON CUAL FICHA Q
UIERES CONTAR"):PRINT FN ta$(60,8,"1 **
Ficha N!1 * CASILLA N!");PO(s,1):PRINT F
N ta$(60,10,"2 ** Ficha N!2 * CASILLA N!
");PO(s,2)
1340 PRINT FN ta$(60,12,"3 ** Ficha N!3
* CASILLA N!");PO(s,3):PRINT FN ta$(60,1
4,"4 ** Ficha N!4 * CASILLA N!");PO(s,4)
1350 PRINT FN ta$(60,16,"5 ** Ficha NUEV
A"):PRINT FN ta$(60,18,"");:INPUT" ",Z:F
OR i=1 TO 13:PRINT FN ta$(60,(5+i),cl2$)
:NEXT
1360 IF Z=5 AND N=5 THEN 2080
1370 IF (PF(s,1)+N>71 OR PF(s,1)=-1) AND
 (PF(s,2)+N>71 OR PF(s,2)=-1) AND (PF(s,
3)+N>71 OR PF(s,3)=-1) AND (PF(s,4)+N>71
 OR PF(s,4)=-1) THEN GOTO 1640
1380 IF Z=1 AND PF(s,1)>=0 THEN GOTO 144
0
1390 IF Z=2 AND PF(s,2)>=0 THEN GOTO 144
0
1400 IF Z=3 AND PF(s,3)>=0 THEN 1440
1410 IF Z=4 AND PF(s,4)>=0 THEN GOTO 144
0
1420 IF Z<1 OR Z>5 THEN PRINT pit$:GOTO
1330
1430 GOTO 1330
1440 '* * * *   CUENTA LA FICHA   * * *
*
1450 e=Z:IF PF(s,e)+N>71 THEN GOTO 1330
1460 IF PF(s,e)+N=71 THEN GOTO 1500
1470 puente=0:FOR i=1 TO 4:IF i<>e THEN
IF PF(s,i)=PF(s,e)+N THEN puente=puente+
1
1480 NEXT
1490 IF puente>1 THEN FOR i=1 TO 13:PRIN
T FN ta$(60,(5+i),cl2$):NEXT:PRINT FN ta
$(60,6,"YA EXISTEN DOS FICHAS");FN ta$(6
0,8,"EN ESTE LUGAR CUENTA CON OTRA"):WHI
LE INKEY$="":WEND:GOTO 1320
1500 IF PF(s,e)>63 GOTO 1660
1510 PO(s,e)=PF(s,e)+A(s):IF PO(s,e)>68
THEN PO(s,e)=PO(s,e)-68
1520 POSF=PO(s,e):GOSUB 2190
1530 PRINT FN ta$(a,b,STRING$(2,CHR$(32)
)):PC(s,e)=1
1540 PF(s,e)=PF(s,e)+N:IF PF(s,e)>63 THE
N 1710
1550 PO(s,e)=PF(s,e)+A(s):IF PO(s,e)>68
THEN PO(s,e)=PO(s,e)-68
1560 POSF=PO(s,e):FOR i=1 TO 4:IF i<>e T
HEN IF PO(s,i)=PO(s,e) THEN IF PC(s,i)=2
 THEN PC(s,e)=1 ELSE IF PC(s,i)=1 THEN P
C(s,e)=2
1570 NEXT
1580 GOSUB 1960
1590 GOSUB 2190
1600 PRINT FN ta$(a,b,F$(s,e))
1610 IF PF(s,e)=71 THEN R(s)=R(s)+1:F1=1
0:son=1:GOSUB 3530
1620 IF R(s)=4 THEN GOTO 3420
1630 IF F1=20 OR F1=10 THEN 2880
1640 IF N=6 OR N=12 THEN ON s GOTO 1290,
3180,3200,3210
1650 V=0:ON s GOTO 3180,3200,3210,1290
1660 IF s=1 THEN IF PC(s,e)=1 THEN k=PF(
s,e)-63:a=43-(k*2):b=13:GOTO 1530 ELSE k
=PF(s,e)-63:a=43-(k*2):b=15:GOTO 1530
1670 IF s=2 THEN IF PC(s,e)=1 THEN k=PF(
s,e)-63:a=23:b=2+k:GOTO 1530 ELSE k=PF(s
,e)-63:a=25:b=2+k:GOTO 1530
1680 IF s=3 THEN IF PC(s,e)=1 THEN k=PF(
s,e)-63:a=5+(2*k):b=16:GOTO 1530 ELSE k=
PF(s,e)-63:a=5+(2*k):b=14:GOTO 1530
1690 IF s=4 THEN IF PC(s,e)=1 THEN k=PF(
s,e)-63:a=25:b=27-k:GOTO 1530 ELSE k=PF(
s,e)-63:a=23:b=27-k:GOTO 1530
1700 GOTO 1660
1710 FOR i=1 TO 4:IF i<>e THEN IF PF(s,i
)=PF(s,e) THEN IF PC(s,i)=2 THEN PC(s,e)
=1 ELSE IF PC(s,i)=1 THEN PC(s,e)=2
1720 NEXT
1730 IF s=1 THEN IF PF(s,e)=71 THEN PO(s
,e)=-2:GOTO 1780 ELSE IF PC(s,e)=1 THEN
k=PF(s,e)-63:a=43-(k*2):b=13:PO(s,e)=-2:
GOTO 1600 ELSE k=PF(s,e)-63:a=43-(k*2):b
=15:PO(s,e)=-2:GOTO 1600
1740 IF s=2 THEN IF PF(s,e)=71 THEN PO(s
,e)=-3:GOTO 1820 ELSE IF PC(s,e)=1 THEN
k=PF(s,e)-63:a=23:b=2+k:PO(s,e)=-3:GOTO
1600 ELSE k=PF(s.e)-63:a=25:b=2+k:PO(s,e
)=-3:GOTO 1600
```

```
1750 IF s=3 THEN IF PF(s,e)=71 THEN PO(s
,e)=-4:GOTO 1860 ELSE IF PC(s,e)=1 THEN
k=PF(s,e)-63:a=5+(2*k):b=16:PO(s,e)=-4:G
OTO 1600 ELSE k=PF(s,e)-63:a=5+(2*k):b=1
4:PO(s,e)=-4:GOTO 1600
1760 IF s=4 THEN IF PF(s,e)=71 THEN PO(s
,e)=-5:GOTO 1900 ELSE IF PC(s,e)=1 THEN
k=PF(s,e)-63:a=25:b=27-k:PO(s,e)=-5:GOTO
 1600 ELSE k=PF(s,e)-63:a=23:b=27-k:PO(s
,e)=-5:GOTO 1600
1770 GOTO 1710
1780 IF e=1 THEN a=27:b=13:GOTO 1600
1790 IF e=2 THEN a=27:b=14:GOTO 1600
1800 IF e=3 THEN a=27:b=15:GOTO 1600
1810 IF e=4 THEN a=27:b=16:GOTO 1600
1820 IF e=1 THEN a=23:b=11:GOTO 1600
1830 IF e=2 THEN a=25:b=11:GOTO 1600
1840 IF e=3 THEN a=23:b=12:GOTO 1600
1850 IF e=4 THEN a=25:b=12:GOTO 1600
1860 IF e=1 THEN a=21:b=16:GOTO 1600
1870 IF e=2 THEN a=21:b=15:GOTO 1600
1880 IF e=3 THEN a=21:b=14:GOTO 1600
1890 IF e=4 THEN a=21:b=13:GOTO 1600
1900 IF e=1 THEN a=25:b=18:GOTO 1600
1910 IF e=2 THEN a=23:b=18:GOTO 1600
1920 IF e=3 THEN a=25:b=17:GOTO 1600
1930 IF e=4 THEN a=23:b=17:GOTO 1600
1940 GOTO 1710
1950 ' ************ COMPRUEBA SI MATA FI
CHA **************
1960 FOR t=1 TO 4:FOR i=1 TO 4:IF t<>s T
HEN IF PO(t,i)=PO(s,e) THEN GOTO 1990
1970 NEXT i:NEXT t
1980 RETURN
1990 PO(t,i)=0:PF(t,i)=-1:F1=20:son=2:GO
SUB 3530
2000 IF t=1 THEN g=31+(2*i):j=7::GOTO 20
40
2010 IF t=2 THEN g=2*i-1:j=7:GOTO 2040
2020 IF t=3 THEN g=2*i-1:j=23:GOTO 2040
2030 IF t=4 THEN g=31+(2*i):j=23:GOTO 20
40
2040 PRINT FN ta$(g,j,F$(t,i)):IF PC(t,i
)=2 THEN PC(s,e)=2:PC(t,i)=1
2050 RETURN
2060 PRINT curon$:PRINT FN ta$(1,1,CHR$(
27)+"1"):END
2070 ' ************ SACA FICHA NUEVA *
**************
2080 conta=0:FOR i=1 TO 4:IF PF(s,i)=0 T
HEN conta=conta+1
2090 NEXT:IF conta>=2 THEN PRINT FN ta$(
59,6,"TIENES DOS FICHAS EN LA SALIDA"):P
RINT FN ta$(60,8,"NO PUEDES SACAR OTRA N
UEVA"):PRINT FN ta$(60,10,"PULSA UNA TEC
LA"):WHILE INKEY$="":WEND:GOTO 1320
2100 FOR i=1 TO 4:IF PF(s,i)=-1 THEN e=i
:PF(s,e)=0:N=0:GOTO 2130
2110 NEXT i
2120 PRINT FN ta$(60,6,"NO QUEDA NINGUNA
 FICHA"):PRINT FN ta$(60,8,"PULSA UNA TE
CLA"):WHILE INKEY$="" :WEND:GOTO 1320
2130 IF s=1 THEN g=31+(2*i):j=7:GOTO 217
0
2140 IF s=2 THEN g=2*i-1:j=7:GOTO 2170
2150 IF s=3 THEN g=2*i-1:j=23:GOTO 2170
2160 IF s=4 THEN g=31+(2*i):j=23:GOTO 21
70
2170 son=3:GOSUB 3530:PRINT FN ta$(g,j,S
TRING$(2,CHR$(32))):GOTO 1550
2180 REM ********* POSICION DE LA FICHA
 EN EL TABLERO ****************
2190 IF POSF=1 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a=
27:b=27:RETURN ELSE a=29:b=27:RETURN
2200 IF POSF=2 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a=
27:b=26:RETURN ELSE a=29:b=26:RETURN
2210 IF POSF=3 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a=
27:b=25:RETURN ELSE a=29:b=25:RETURN
2220 IF POSF=4 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a=
27:b=24:RETURN ELSE a=29:b=24:RETURN
2230 IF POSF=5 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a=
27:b=23:RETURN ELSE a=29:b=23:RETURN
2240 IF POSF=6 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a=
27:b=22:RETURN ELSE a=29:b=22:RETURN
2250 IF POSF=7 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a=
27:b=21:RETURN ELSE a=29:b=21:RETURN
2260 IF POSF=8 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a=
27:b=18:RETURN ELSE a=27:b=19:RETURN
2270 IF POSF=9 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a=
29:b=17:RETURN ELSE a=29:b=19:RETURN
2280 IF POSF=10 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=31:b=18:RETURN ELSE a=31:b=20:RETURN
2290 IF POSF=11 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=33:b=18:RETURN ELSE a=33:b=20:RETURN
2300 IF POSF=12 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=35:b=18:RETURN ELSE a=35:b=20:RETURN
2310 IF POSF=13 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=37:b=18:RETURN ELSE a=37:b=20:RETURN
2320 IF POSF=14 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=39:b=18:RETURN ELSE a=39:b=20:RETURN
2330 IF POSF=15 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=41:b=18:RETURN ELSE a=41:b=20:RETURN
2340 IF POSF=16 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=43:b=18:RETURN ELSE a=43:b=20:RETURN
2350 IF POSF=17 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=43:b=15:RETURN ELSE a=43:b=13:RETURN
2360 IF POSF=18 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=43:b=11:RETURN ELSE a=43:b=9:RETURN
2370 IF POSF=19 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=41:b=11:RETURN ELSE a=41:b=9:RETURN
2380 IF POSF=20 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=39:b=11:RETURN ELSE a=39:b=9:RETURN
2390 IF POSF=21 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=37:b=11:RETURN ELSE a=37:b=9:RETURN
2400 IF POSF=22 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=35:b=11:RETURN ELSE a=35:b=9:RETURN
2410 IF POSF=23 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=33:b=11:RETURN ELSE a=33:b=9:RETURN
2420 IF POSF=24 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=31:b=11:RETURN ELSE a=31:b=9:RETURN
2430 IF POSF=25 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=29:b=12:RETURN ELSE a=29:b=11:RETURN
2440 IF POSF=26 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=27:b=9:RETURN ELSE a=29:b=9:RETURN
2450 IF POSF=27 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=27:b=8:RETURN ELSE a=29:b=8:RETURN
2460 IF POSF=28 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=27:b=7:RETURN ELSE a=29:b=7:RETURN
2470 IF POSF=29 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=27:b=6:RETURN ELSE a=29:b=6:RETURN
2480 IF POSF=30 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=27:b=5:RETURN ELSE a=29:b=5:RETURN
2490 IF POSF=31 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=27:b=4:RETURN ELSE a=29:b=4:RETURN
2500 IF POSF=32 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=27:b=3:RETURN ELSE a=29:b=3:RETURN
2510 IF POSF=33 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=27:b=2:RETURN ELSE a=29:b=2:RETURN
2520 IF POSF=34 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=25:b=2:RETURN ELSE a=23:b=2:RETURN
2530 IF POSF=35 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=21:b=2:RETURN ELSE a=19:b=2:RETURN
2540 IF POSF=36 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=21:b=3:RETURN ELSE a=19:b=3:RETURN
2550 IF POSF=37 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=21:b=4:RETURN ELSE a=19:b=4:RETURN
2560 IF POSF=38 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=21:b=5:RETURN ELSE a=19:b=5:RETURN
2570 IF POSF=39 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=21:b=6:RETURN ELSE a=19:b=6:RETURN
2580 IF POSF=40 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=21:b=7:RETURN ELSE a=19:b=7:RETURN
2590 IF POSF=41 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=21:b=8:RETURN ELSE a=19:b=8:RETURN
2600 IF POSF=42 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=19:b=9:RETURN ELSE a=21:b=9:RETURN
2610 IF POSF=43 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=19:b=10:RETURN ELSE a=19:b=11:RETURN
2620 IF POSF=44 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=17:b=11:RETURN ELSE a=17:b=9:RETURN
2630 IF POSF=45 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=15:b=11:RETURN ELSE a=15:b=9:RETURN
2640 IF POSF=46 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=13:b=11:RETURN ELSE a=13:b=9:RETURN
2650 IF POSF=47 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=11:b=11:RETURN ELSE a=11:b=9:RETURN
2660 IF POSF=48 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=9:b=11:RETURN ELSE a=9:b=9:RETURN
2670 IF POSF=49 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=7:b=11:RETURN ELSE a=7:b=9:RETURN
2680 IF POSF=50 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=5:b=11:RETURN ELSE a=5:b=9:RETURN
2690 IF POSF=51 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=5:b=14:RETURN ELSE a=5:b=16:RETURN
2700 IF POSF=52 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=5:b=18:RETURN ELSE a=5:b=20:RETURN
2710 IF POSF=53 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=7:b=18:RETURN ELSE a=7:b=20:RETURN
2720 IF POSF=54 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=9:b=18:RETURN ELSE a=9:b=20:RETURN
2730 IF POSF=55 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=11:b=18:RETURN ELSE a=11:b=20:RETURN
2740 IF POSF=56 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=13:b=18:RETURN ELSE a=13:b=20:RETURN
2750 IF POSF=57 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=15:b=18:RETURN ELSE a=15:b=20:RETURN
```

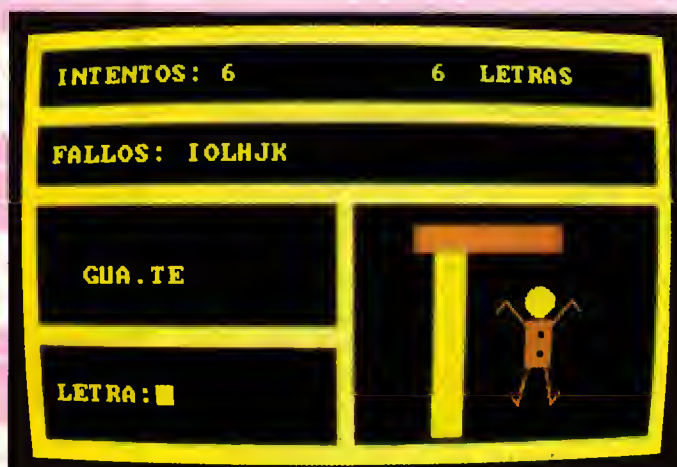
```
2760 IF POSF=58 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=17:b=18:RETURN ELSE a=17:b=20:RETURN
2770 IF POSF=59 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=19:b=17:RETURN ELSE a=19:b=18:RETURN
2780 IF POSF=60 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=21:b=19:RETURN ELSE a=21:b=20:RETURN
2790 IF POSF=61 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=21:b=21:RETURN ELSE a=19:b=21:RETURN
2800 IF POSF=62 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=21:b=22:RETURN ELSE a=19:b=22:RETURN
2810 IF POSF=63 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=21:b=23:RETURN ELSE a=19:b=23:RETURN
2820 IF POSF=64 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=21:b=24:RETURN ELSE a=19:b=24:RETURN
2830 IF POSF=65 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=21:b=25:RETURN ELSE a=19:b=25:RETURN
2840 IF POSF=66 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=21:b=26:RETURN ELSE a=19:b=26:RETURN
2850 IF POSF=67 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=21:b=27:RETURN ELSE a=19:b=27:RETURN
2860 IF POSF=68 THEN IF PC(s,e)=2 THEN a
=23:b=27:RETURN ELSE a=25:b=27:RETURN
2870 ' **************** SE CUENTA 20  ***
**************************
2880 PRINT FN ta$(60,6,"CON QUE FICHA CU
ENTAS");F1:PRINT FN ta$(60,8,"1 ** Ficha
 N!1 * CASILLA N!");PO(s,1):PRINT FN ta$
(60,10,"2 ** Ficha N!2 * CASILLA N!");PO
(s,2)
2890 PRINT FN ta$(60,12,"3 ** Ficha N!3
* CASILLA N!");PO(s,3):PRINT FN ta$(60,1
4,"4 ** Ficha N!4 * CASILLA N!");PO(s,4)
:PRINT FN ta$(60,16,"");:INPUT"",p
2900 FOR i=1 TO 12:PRINT FN ta$(48,5+i,c
l2$):NEXT
2910 IF (PF(s,1)+F1>71 OR PF(s,1)=-1) AN
D (PF(s,2)+F1>71 OR PF(s,2)=-1) AND (PF(
s,3)+F1>71 OR PF(s,3)=-1) AND (PF(s,4)+F
1>71 OR PF(s,4)=-1) THEN F1=0:GOTO 1640
2920 IF p=1 AND PF(s,1)>=0 THEN 2990
2930 IF p=2 AND PF(s,2)>=0 THEN 2990
2940 IF p=3 AND PF(s,3)>=0 THEN 2990
2950 IF p=4 AND PF(s,4)>=0 THEN 2990
2960 IF p<=0 OR p>4 GOTO 2880
2970 GOTO 2880
2980 '
2990 '
3000 IF PF(s,p)+F1>71 THEN 2880
3010 PO(s,p)=PF(s,p)+A(s):IF PO(s,p)>68
THEN PO(s,p)=PO(s,p)-68
3020 e=p:POSF=PO(s,p):GOSUB 2190
3030 PRINT FN ta$(a,b,STRING$(2,CHR$(32)
)):PC(s,p)=1
3040 e=p:PF(s,p)=PF(s,p)+F1:IF PF(s,p)>6
3 THEN F1=0:GOTO 1710
3050 F1=0:GOTO 1550
3060 '  **** COMPROBACION DE LA FICHA QU
E SE VA A CASA POR SACAR TRES SEISES ***
****
3070 son=2:GOSUB 3530:FOR i=1 TO 4:IF i=
Z THEN h=i:GOTO 3090
3080 NEXT
3090 '
3100 POSF=PO(s,h):GOSUB 2190
3110 IF s=1 THEN g=31+(2*i):j=7
3120 IF s=2 THEN g=2*i-1:j=7
3130 IF s=3 THEN g=2*i-1:j=23
3140 IF s=4 THEN g=31+(2*i):j=23
3150 PRINT FN ta$(a,b,STRING$(2,CHR$(32)
)):PRINT FN ta$(g,j,F$(s,h))
3160 V=0:PF(s,h)=-1:PO(s,h)=0:PC(s,h)=1:
ON s GOTO 3180,3200,3210,1290
3170 ' **********    T I R A   E L  2   J
U G A D O R     **************
3180 PRINT FN ta$(46,2,STRING$(44,"    ")
):PRINT FN ta$(46,2,STRING$(3,pit$)+"T I
 R A . ."+segundo$):s=2:GOSUB 3220:V=V+1
:GOTO 1300
3190 ' *************      T I R A    E L
3   J U G A D O R      ****************
3200 PRINT FN ta$(46,2,STRING$(44."     "
)):PRINT FN ta$(46,2,STRING$(3,pit$)+"T
I R A . . "+tercero$):s=3:GOSUB 3220:V=V
+1:GOTO 1300
3210 PRINT FN ta$(46,2,STRING$(44,"     "
)):PRINT FN ta$(46,2,STRING$(3,pit$)+"T
I R A . ."+cuarto$):s=4:GOSUB 3220:V=V+1
:GOTO 1300
3220 ' *********************** CALCULO DE
LA TIRADA ******************************
3230 W=0
3240 N=INT(RND*10)+1:IF N>6 GOTO 3240
3250 PRINT FN ta$(46,4,cl2$);:INPUT "**
1. TIRADA VALIDA.** 2. VUELVE A TIRAR.",
ZZ
3260 W=W+1: IF ZZ=2 AND W>=2 THEN PRINT
FN ta$(60,6,cl2$):PRINT FN ta$(60,6,pit$
+"SOLO DOS TIRADAS CADA VEZ"):FOR ii=1 T
O 1000:NEXT:GOTO 3280
3270 IF ZZ=2 THEN PRINT FN ta$(60,6,"VUE
LVE A TIRAR"):GOTO 3240
3280 cc=cc+1:PRINT FN ta$(20,30,"TIRADA
N!: "):PRINT FN ta$(31,30,"    "):PRINT F
N ta$(31,30,"");cc:c=c+1:IF c=15 THEN PR
INT FN ta$(60,16,"ESPERE UN POCO"+pit$):
GOSUB 770:c=0
3290 IF N=1 THEN GOTO 3360
3300 IF N=2 THEN GOTO 3370
3310 IF N=3 THEN GOTO 3380
3320 IF N=4 THEN GOTO 3390
3330 IF N=5 THEN GOTO 3400
3340 IF N=6 THEN GOTO 3410
3350 ' ****************     DIBUJO DEL DA
DO   ******************************
3360 FOR i=1 TO 6:PRINT FN ta$(40,23+i,c
l2$):NEXT:PRINT FN ta$(74,26,"*"):PRINT
FN dado$(70,24,7,3):RETURN
3370 FOR i=1 TO 6:PRINT FN ta$(40,23+i,c
l2$):NEXT:PRINT FN ta$(72,25,"*"):PRINT
FN ta$(75,27,"*"):PRINT FN dado$(70,24,7
,3):RETURN
3380 FOR i=1 TO 6:PRINT FN ta$(40,23+i,c
l2$):NEXT:PRINT FN ta$(72,25,"*"):PRINT
FN ta$(74,26,"*"):PRINT FN ta$(76,27,"*"
):PRINT FN dado$(70,24,7,3):RETURN
3390 FOR i=1 TO 6:PRINT FN ta$(40,23+i,c
l2$):NEXT:PRINT FN ta$(72,25,"*   *"):PR
INT FN ta$(72,27,"*   *"):PRINT FN dado$
(70,24.7.3):RETURN
3400 FOR i=1 TO 6:PRINT FN ta$(40,23+i,c
l2$):NEXT:PRINT FN ta$(72,25,"*   *"):PR
INT FN ta$(74,26,"*"):PRINT FN ta$(72,27
,"*   *"):PRINT FN dado$(70,24,7,3):RETU
RN
3410 FOR i=1 TO 6:PRINT FN ta$(40,23+i,c
l2$):NEXT:PRINT FN ta$(72,25,"*   *"):PR
INT FN ta$(72,26,"*   *"):PRINT FN ta$(7
2,27,"*   *"):PRINT FN dado$(70,24,7,3):
RETURN
3420 ' ******  GANADOR DE LA PARTIDA  **
**********
3430 IF s=1 THEN a$=primer$:GOTO 3480
3440 IF s=2 THEN a$=segundo$:GOTO 3480
3450 IF s=3 THEN a$=tercero$:GOTO 3480
3460 IF s=4 THEN a$=cuarto$:GOTO 3480
3470 GOTO 3420
3480 FOR i=1 TO 1700:NEXT i:PRINT FN ta$
(55,15,"G A N A D O R ")
3490 FRINT FN ta$(55,17,a$):son=4:GOSUB
3530:PRINT curon$:PRINT CHR$(27)+"1"
3500 PRINT FN ta$(55,19,"OTRA PARTIDA ..
(S)i...(N)o "):INPUT" ";Q$
3510 IF Q$="S" OR Q$="s" THEN ERASE F$,A
,R,PF,PO,PC:F1=0:cc=0:c=0:PRINT cl$:GOTO
 160 ELSE END
3520 ' ***********   S O N I D O   ******
*********
3530 RESTORE 3550:FOR al=0 TO 25:READ a$
:vl=VAL("&H"+a$):POKE &H100+al,vl:NEXT
3540 GOTO 3560
3550 DATA 26,09,06,09,E5,C5,3E,0B,D3,F8,
C1,E1,05,C2,04,01,3E,0C,D3,F8,25,C2.02.0
1,C9,00
3560 IF son=1 THEN RESTORE 3660
3570 IF son=2 THEN RESTORE 3680
3580 IF son=3 THEN RESTORE 3690
3590 IF son=4 THEN RESTORE 3700
3600 pitido=&H100
3610 FOR pl=1 TO 8:READ dl,vl,tl,jl
3620 POKE &H101,dl:POKE &H103,vl
3630 pitido=&H100
3640 FOR kl=1 TO tl:CALL pitido:NEXT
3650 vl=vl+1:FOR zl=1 TO jl:NEXT:NEXT pl
:RETURN
3660 DATA 1,115,135,25,1,25,45.25,1,155,
105,25,1,25,45,25,1,185,80,25
3670 DATA 1,200,75,25,1,220,25,25,1,255,
80,25
3680 DATA 1,10,25,25,1.15,25,25,1,10,70,
25,1,7,30,25,1,10,25,25,1,15,25,25.1,10,
70,25,1,10,25,25
3690 DATA 1,250,15,40,1,5,25,10,1,5,25,2
5,1,250,20,40,1,250,40,40,1,20,60,40,1,2
50,80,5,1,250,3,10
3700 DATA 1,120,14,20,1,200,15,30,1,240,
10,20,1,5,20,25,1,200,25,20,1,5,40,25,1,
110,40,20,1,20,40,10
```

PARCHISE

PC

EL AHORCADO

Sin lugar a dudas todos habreis jugado a este magnífico juego, que se presta a divertirnos en cualquier momento con la ayuda de un papel y un bolígrafo o, en nuestro caso, de un ordenador. El programa que a continuación os presentamos, nos permite jugar con uno o dos jugadores. También puede ser ampliado fácilmente con sólo añadir líneas DATA al listado. Para jugar activar el modo de mayúsculas, de otra forma el programa no funcionará correctamente.




```
110 '**************************
120 '*                        *
130 '*      AHORCADO 2000     *
140 '*                        *
150 '* CESAR VALENCIA PERELLO *
160 '*                        *
170 '*       MEGA - OCIO      *
180 '*                        *
190 '**************************
200 '
210 '***&& FUNCIONA EN - CGA - &&***
220 '
230 CLS:SCREEN 1:KEY OFF
240 DEFINT A-Z
250 DIM PAL$(58):GOSUB 930
260 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(40,CHR$(219
)):LOCATE 22,1:PRINT STRING$(40,CHR$(219
)):LOCATE 5,1:PRINT STRING$(40,CHR$(219)
):FOR E=1 TO 22:LOCATE E,1:PRINT CHR$(21
9):LOCATE E,40:PRINT CHR$(219):NEXT:LOCA
TE 18,1:PRINT STRING$(40,CHR$(219))
270 LOCATE  3,13:PRINT"AHORCADO 2000"
280 LOCATE 8,13:PRINT"1. UN JUGADOR":LOC
ATE 10,13:PRINT "2. DOS JUGADORES":LOCAT
E 14,13:PRINT"ELIGE OPCION"
290 LOCATE 20,7:PRINT "Por Cesar DEDICAD
O a BLANCA"
300 A$=INKEY$
310 IF A$="1" THEN JUG=1:GOTO 340
320 IF A$="2" THEN JUG=2:GOTO 340
330 GOTO 300
340 FOR NNN=178 TO 176 STEP-1
350 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(40,CHR$(NNN
)):LOCATE 22,1:PRINT STRING$(40,CHR$(NNN
)):LOCATE 5,1:PRINT STRING$(40,CHR$(NNN)
):FOR E=1 TO 22:LOCATE E,1:PRINT CHR$(NN
N):LOCATE E,40:PRINT CHR$(NNN):NEXT:LOCA
TE 18,1:PRINT STRING$(40,CHR$(NNN))
```

EL AHORCADO

```
360 NEXT
370 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(40," "):LOC
ATE 22,1:PRINT STRING$(40," "):LOCATE 5,
1:PRINT STRING$(40," "):FOR E=1 TO 22:LO
CATE E,1:PRINT " ":LOCATE E,40:PRINT " "
:NEXT:LOCATE 18,1:PRINT STRING$(40," ")
380 LOCATE 8,13:PRINT"                  ":LOC
ATE 10,13:PRINT "                   ":LOCAT
E 14,13:PRINT"                  ":LOCATE 3,13:
PRINT "                  ":LOCATE 20,7:PRINT"
"
390 FOR MB=28 TO 16 STEP-1:LOCATE 20,MB:
PRINT"BLANCA ":FOR R=1 TO 140:NEXT:NEXT
400 FOR MB2=20 TO 10 STEP-1:LOCATE MB2,1
6:PRINT"BLANCA":LOCATE MB2+1,16:PRINT"
     ":NEXT
410 WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$="
":WEND
420 CLS
430 IF JUG=2 THEN GOSUB 750
440 IF JUG=1 THEN GOSUB 830
450 CLS
460 LOCATE 1,1:PRINT STRING$(40,CHR$(219
)):LOCATE 22,1:PRINT STRING$(40,CHR$(219
)):FOR J=1 TO 22:LOCATE J,1:PRINT CHR$(2
19):LOCATE J,40:PRINT CHR$(219):NEXT
470 LOCATE 5,1:PRINT STRING$(40,CHR$(219
))
480 LOCATE 9,1:PRINT STRING$(40,CHR$(219
)):FOR K=9 TO 22:LOCATE K,20:PRINT CHR$(
219):NEXT
490 XFA=11
500 FOR LO=5 TO LEN(P$)+4:LOCATE 13,LO:P
RINT".":NEXT
510 LINE (200, 90)-(214,164),1,BF:LINE (
190,80)-(260,90),2,BF
520 LOCATE 7,3:PRINT"FALLOS:":LOCATE 3,3
:PRINT"INTENTOS:";I:LOCATE 16,1:PRINT ST
RING$(20,CHR$(219)):LOCATE 3,25:PRINT LE
N(P$);" LETRAS"
530 LOCATE 19,3:INPUT"LETRA:",L$
540 IF INSTR(P$,L$)=0 THEN FOR K=100 TO
40 STEP-10:SOUND K,1:NEXT:GOTO 600
550 FOR K=200 TO 300 STEP 10:SOUND K,1:N
EXT:FOR EP=1 TO LEN(P$)
560 IF MID$(P$,EP,1)=L$ THEN SOUND 400,1
:LOCATE 13,EP+4:PRINT L$:AC=AC+1
570 IF AC=LEN(P$) THEN GOTO 730
580 NEXT
590 LOCATE 19,3:PRINT "               ":GOTO 5
20
600 I=I+1
610 IF I>=8 THEN LOCATE 19,3:PRINT"¡¡ AH
ORCADO !!":FOR K=200 TO 100 STEP-10:SOUN
D K,1:NEXT:WHILE INKEY$<>"":WEND:WHILE I
NKEY$="":WEND:LOCATE 22,1:FOR L=1 TO 25:
PRINT:NEXT:LOCATE 10,14:PRINT"LA PALABRA
 ERA":LOCATE 13,20-(LEN(P$)/2):PRINT P$:
GOTO 720
620 LOCATE 7,XFA:PRINT L$:XFA=XFA+1
630 IF XFA>=38 THEN I=9
640 IF I=1 THEN CIRCLE (250,110),7,2:PAI
NT (250,110),1,2
650 IF I=2 THEN LINE (244,118)-(256,136)
,2,BF:LINE (250,122)-(252,124),0,BF:LINE
 (250,130)-(252,132),0,BF
660 IF I=3 THEN LINE (246,136)-(242,152)
:LINE (242,152)-(238,148)
670 IF I=4 THEN LINE (254,136)-(258,152)
:LINE (258,152)-(262,148)
680 IF I=5 THEN LINE (244,120)-(234,110)
:LINE (234,110)-(230,114)
690 IF I=6 THEN LINE (256,120)-(266,110)
:LINE (266,110)-(270,114)
700 IF I=7 THEN LINE (250,103)-(250,90)
710 LOCATE 19,3:PRINT "              ":GOTO 5
20
720 FOR K=50 TO 150 STEP 10:SOUND K,1:NE
XT:WHILE INKEY$="":WEND:RUN
730 LOCATE 19,3:PRINT" ¡¡ SALVADO !!":FO
R K=400 TO 500 STEP 10:SOUND K,1:NEXT:FO
R K=300 TO 400 STEP 10:SOUND K,1:NEXT:WH
ILE INKEY$<>"":WEND:WHILE INKEY$="":WEND
:LOCATE 22,1:FOR ATPC=1 TO 25:PRINT:NEXT
:RUN
740 END
750 P$="":B$="":LOCATE 10,12:PRINT"TECLE
A LA PALABRA"
760 B$=INKEY$
770 IF B$="" THEN GOTO 760
780 IF ASC(B$)=13 THEN SOUND 100,1:RETUR
N
790 P$=P$+B$
800 LOCATE 13,LEN(P$)+14:PRINT".":SOUND
201,1
810 IF LEN(P$)>=11 THEN RETURN
820 GOTO 760
830 '
840 '
850 O=INT(RND*57)
860 IF O=0 THEN GOTO 850
870 PRINT O
880 P$=PAL$(O)
890 RETURN
900 END
910 DATA BLANCA,AMOR,TELEFONO,RATON,VIDE
O,GUANTE,SILLA,LIBRO,MESA,LAMPARA,MACETE
RO,RELOJ,CAZADORA,ESCOPETA,REVISTA,PISTO
LA,ZAPATOS,CAMISETA,MEGAOCIO,AMSTRAD,VAS
O,BOTELLA,BARCO,ISLA,PALMERA,ARBOL,RUEDA
.,JARDIN
920 DATA POSTER,PERIODICO,ABRACADABRA,BO
MBILLA,BOTON,GOTERA,PANTALON,VENTANA,COL
EGIO,PROFESOR,HEROE,AVENTURA,SILLON,BICI
CLETA,MOTOR,TECLADO,MONITOR,CABLE,MUELLE
,RANA,CABALLO,SAPO,PAJARO,AGUILA,AVION,P
LANTA,MANZANA,NARANJA,MELOCOTON,CIRUELA,
FRESA,HOJA
930 RESTORE 910
940 FOR KK=1 TO 57
950 READ LP$
960 PAL$(KK)=LP$
970 NEXT
980 RETURN
```

ESPECIAL LISTADOS MEGAOCIO Nº2

SPECTRUM

MILIMAN

Un comecocos aterroriza la ciudad, se está comiendo todas las plantaciones de tulipanes venenosos y el dinero del último desfalco del banco. Sólo Miliman, el hombre múltiple, puede refrenar el ataque del malvado comecocos, para ello deberá recoger el dinero perdido, devolverlo al banco y volver a casa, no sin antes pasar por la tienda.

Las teclas de control del juego son:

5: IZQUIERDA 6: ABAJO 7: ARRIBA 8 :DERECHA

MILIMAN (Spectrum)

```
  10 CLEAR 64999
  20 FOR n=0 TO 15*8-1
  30 READ a: POKE USR "a"+n,a
  40 NEXT n
  50 DATA 80,128,255,a,a,a,126,80
  60 DATA a,118,225,240,a,255,126,80
  70 DATA 24,a,219,126,a,80,a,0
  80 DATA 60,110,255,15,a,225,128,60
  90 DATA 0,126,129,195,255,a,128,60
 100 DATA 0,98,159,151,101,0,0,0
 110 DATA 1,3.7,15,31,63,127,255
 120 DATA 128,192,224,240,248,252,254,25
5
 130 DATA 146,84,56,254,56,84,148,0
 140 DATA 0,28,62,28,34,65,34,28
 150 DATA 40,56,16,58,a,a,a,18
 160 DATA 28,a,8,127,93,a,20,54
 170 DATA 12,12,25,126,88,60,98,87
 180 DATA 24,88,72,128,28,80,70,194
 190 DATA 60,128,219,255,231,231,202,36
 200 FOR n=65000 TO 65028
 210 READ a: POKE n,a: POKE n+30,a
 220 NEKT n
 230 FOR n=1 TO 14: READ a,b
 240 POKE a,b: NEKT n
 250 DATA 6,20,197,33,0,3,17,1,0,229,205
,181,3,225,17,16,0,167,237,82,32,240,193
,18,233,201,0,0,0
 260 DATA 65031,1,65034,15,65035,1,85045
,100,65049,90,a+1,125,a+1,254,a+1,255,a+
1,32,a+1,237,a+1,193,a+1,18,a+1,230,a+1,
201
 270 LET a=0
 280 REM ************
 290 LET rg=0: LET c=1
 300 LET li=3
 310 LET bk=0: LET cr=0
 320 LET x=1: LET y=27
 330 RESTORE 350
 340 READ a$
 350 DATA "LMMBD"
 360 LET sc=0
 370 LET wv=1: LET ml=0: LET ky=0
 380 LET pc=4
 390 LET li=3: LET py=0
 400 LET pa=1
 410 IF a=1 THEN GO TO 460
 420 DIM h(8): DIM n$(6,3)
 430 FOR n=1 TO 6
 440 LET n$(n)="MEG"
 450 NEKT n
 460 GO SUB 1660
 470 REM ************
 480 BRIGHT 0: BORDER 5: PAPER 7: INK 0:
 CLS
 490 PRINT AT 0,0; "GBBH"
 500 PRINT AT 1,0; PAPER 0: INK 7;"BANK"
 510 PRINT AT 0,14; "GBBH"
 520 PRINT AT 1,14; PAPER 0: INK 6:"SHOP
"
 530 PRINT AT 0,28; "6BBH"
 540 PRINT AT 1,28; PAPER 0; INK 5;"HOME
"
 550 FOR n=2 TO 20
 560 LET r=INT (RND*32)
 570 IF ATTR (n,r)<>56 THEN GO TO 580
 580 PRINT INK INT (RND*3+1);AT n,r;"E"
 590 PRINT INK 4;AT n+1,r;"C"
 600 NEKT n
 610 FOR n=2 TO 20 STEP 2
 620 LET r=INT (RND*31)
 630 IF ATTR (n,r)<>56 OR ATTR (n,r+1)<>
56 THEN GO TO 620
 840 IF RND>.9 THEN PRINT AT n,r: PAPER
5; INK 0;"'5": GO TO 660
 650 PRINT AT n,r; INK 0; PAPER 4;"'1"
 660 NEKT n
 670 LET q=14+wv
 680 LET r=INT (RND*32)
 690 IF ATTR (q,r)<>56 THEN GO TO 870
 700 PRINT AT q,r; PAPER 6; INK 0;" "
 710 IF wv=1 THEN GO TO 790
 720 FOR n=1 TO wv*2-2
 730 LET q=INT (RND*19+2)
 740 LET r=INT (RND*32)
 750 IF ATTR (q,r)<>56 OR ATTR (q+1,r)<>
56 THEN GO TO 730
 760 PRINT INK INT (RND*3+1);AT q,r;"E';
 INK 4;AT q+1,r;"C"
 770 NEKT n
 780 REM ************
 790 FOR p=21 TO 2 STEP -1
 800 LET py=py+pa
 810 PRINT AT p,py;a$(pc)
 820 POKE 85037,0: LET l=USR 85030
 830 GO SUB 910
 840 IF p=x AND py=y THEN POKE 85037,2:
LET l=USR 85030: LET l=USR 85030: GO TO
1930
 850 IF ml AND RND>.95 THEN GO TO 1090
 860 IF (py=31 AND pa=1) OR (py=0 AND pa
=-1) THEN GO TO 1020
 870 PRINT AT p,py;" "
 880 IF NOT rg AND RND>.95 AND p<12 THEN
 PRINT AT p,py; INK 2: PAPER 8;"3": LET
rg=1
 890 GO TO 800
 900 REM ************
 910 LET c=1
 920 LET f=x: LET h=y
 930 IF INKEY$="7" AND x<>1 THEN LET x=x
-1
 940 IF INKEY$="8" AND x<>21 THEN LET x=
x+1
 950 IF INKEY$="5" AND y<>0 THEN LET y=y
-1: LET c=3
 980 IF INKEY$="8" AND y<>31 THEN LET y=
y+1: LET c=2
 970 IF ATTR (x,y)<>56 THEN GO TO 1380
 980 PRINT AT f,h;" ";
 990 PRINT AT x,y;a$(c)
1000 RETURN
1010 REM ************
1020 PRINT AT p,py;" "
1030 LET pa=1-2*(pa=1)
1040 LET pc=4+(pc=4)
1050 LET py=-1+33*(py=31)
1080 NEKT p
1070 GO TO 1780
1080 REM ************
1090 FOR n=0 TO INT (RND*12)
1100 POKE 65037,0
1110 PRINT AT 2,n;"B"
1120 LET l=USR 85030
1130 PRINT INK INT (RND*4);AT 2,n;"?"
1140 NEKT n
1150 LET b=0
1160 PRINT AT 2,n;"O"
1170 FOR m=3 TO 20
1180 PRINT AT m,n;"K"
1190 POKE 65037,1: LET l=USR 85030
1200 PRINT AT 20,n;"I"
1210 POKE 65037,5: LET l=USR 65030
1220 PRINT AT 19,n-1;"\:/";AT 20,n-1:"-
-";AT 21,n-1;"/:\"
1230 POKE 65037,9: LET l=USR 85030
1240 PRINT AT 19,n-1;"   ";AT 20,n-1;"
 ";AT 21,n-1;"   "
1250 IF ml=2 AND NOT b THEN GO TO 640
1260 PRINT AT 2,0;"
            "
1270 IF SCREEN$ (x,y)=" " THEN GO TO 193
0
1280 GO TO 860
1290 FOR n=31 TO INT (RND*15+17) STEP -1
1300 PRINT AT 2,n;"D"
1310 POKE 85037,0: LET l=USR 85030
1320 PRINT AT 2,n: INK INT (RND*4);"A"
1330 NEKT n
1340 PRINT AT 2,n:"O"
1350 LET b=1
1360 GO TO 1180
1370 REM ************
1380 LET at=ATTR (x,y)
1390 IF at=32 THEN LET cr=cr+1: GO TO 14
90
1400 IF at=40 THEN LET cr=cr+5: GO TO 14
90
1410 IF at>56 AND at<61 THEN GO TO 1510
1420 IF at=48 THEN LET ky=1: GO TO 1570
1430 IF at=7 AND ky THEN GO TO 1610
1440 IF at=8 AND cr>5 THEN LET cr=cr-5:
GO TO 1470
1450 IF at=5 AND p<15 THEN GO TO 1780
1460 IF at=50 THEN LET cr=cr+20: PRINT A
T x,y;" ";AT f,h;" ": POKE 65037,2: LET
l=USR 65030: GO TO 1000
1470 LET x=f: LET y=h
1480 GO TO 980
1490 IF SCREEN$ (x,y)="'" THEN PRINT AT
x,y+1;" ": GO TO 980
1500 PRINT AT x,y-1;" ": GO TO 980
1510 PRINT AT x,y;"L";AT f,h;" "
1520 POKE 65001,5: POKE 65005,2
1530 LET l=USR 65000
1540 POKE 65005,3: LET l=USR 65000
1550 FOR n=1 TO 100: NEKT n
1560 GO TO 1930
1570 PRINT AT x,y;"L";AT f,h;" "
1580 POKE 65001,5: POKE 85005,3
1590 LET l=USR 85000
1600 GO TO 980
1810 LET bk=bk+cr
1820 LET sc=sc+10*cr
1630 LET cr=0: LET x=f: LET y=h
1640 POKE 65037.9: LET l=USR 85030: GO T
O 980
1650 REM ************
1660 BORDER 0: PAPER 0: INK 8: BRIGHT 1:
 CLS
1670 PRINT AT 1,10;"LOS MEJORES"
1680 FOR n=5 TO 15 STEP 2
1690 PRINT AT n,11: PAPER 4: INK 0;"0000
00"
1700 PRINT AT n,17-LEN STR$ h((n+1)/2-2)
; PAPER 4: INK 0;h((n+1)/2-2)
1710 PRINT AT n,18; INK 0; PAPER 4;n$((n
+1)/2-2)
1720 NEKT n
1730 PRINT '''"  PULSA UNA TECLA PARA CO
MENZAR"
1740 PAUSE 1: PAUSE 0
1750 RETURN
1760 PRINT h(1);" ";sc
1770 REM ************
1780 CLS
1790 POKE 65037,0
1800 FOR n=1 TO 10
1810 LET l=USR 65030
1820 NEKT n
1830 PRINT AT 8,8;"FASE ";wv;" COMPLETA"
1840 POKE 65037,4: LET l=USR 65030
1850 LET sc=sc+50*wv
1860 LET wv=wv+1
1870 IF wv>6 THEN LET wv=8
1880 LET ml=ml+1
1890 IF ml>2 THEN LET ml=2
1900 LET rg=0: LET pc=4
1910 LET x=1: LET y=27: LET pa=1: LET py
=0: GO TO 480
1920 REM ************
1930 CLS
1940 LET li=li-1
1950 IF li=0 THEN GO TO 2000
1960 PRINT AT 8,8;"VIDAS RESTANTES ";li
1970 POKE 65001,50: POKE 65005,1: LET l=
USR 65000
1980 LET pc=4: LET x=1: LET y=27: LET PA
=1: LET PY=0: LET cr=0: LET ky=0: LET rg
=0
1990 GO TO 480
2000 PRINT AT 8,11;"GAME OVER"
2010 PAUSE 1: PAUSE 100
2020 IF sc>h(8) THEN GO TO 2050
2030 PRINT AT 12,4;"Pulsa una tecla para
 comenzar"
2040 PAUSE 1: PAUSE 0: GO TO 290
2050 FOR n=5 TO 1 STEP -1
2060 IF sc<=h(n) THEN GO TO 2080
2070 NEKT n
2080 IF n+1=6 THEN LET h(8)=sc: GO TO 21
50
2090 FOR m=8 TO n+1 STEP -1
2100 IF M=1 THEN LET h(m)=sc: GO TO 2150
2110 LET h(m)=h(m-1)
2120 LET n$(m)=n$(m-1)
2130 NEKT m
2140 LET h(n+1)=sc
2150 CLS
2180 PRINT AT 1,1;" MUY BIEN. HAS CONSEG
UIDO UNA";AT 3,1;" DE LAS MAYORES PUNTUA
CIONES.";AT 5,1;"INTRODUCE TUS INICIALES
 (MAK.3)"
2170 INPUT B$: IF LEN B$<3 THEN GO TO 21
70
2180 LET N$(N+1)=B$( TO 3)
2190 LET A=1: GO TO 320
```

ESPECIAL LISTADOS MEGAOCIO Nº2

IFF2OBJ

AMIGA

Bajo este original título presentamos un programa que será de gran utilidad a todos aquellos lectores que deseen desarrollar sus propios juegos en basic. El programa permite cargar una imagen en formato IFF, de las creadas con el Deluxe Paint o el Photon Paint, y recortar de la misma la porción que nos interese. Dicha porción será convertida automáticamente al formato de los Sprites o Bobs que usa el Amiga Basic. Estos Sprites pueden manejarse con las ordenes OBJ. del basic.

Para ejecutar el programa necesitamos los ficheros .bmap que se encuentran con las demos del basic suministradas con la máquina. Estas se encuentran en el disco de Extras. Dichos ficheros deben de estar en el directorio que el basic tenga por defecto en el momento de arrancarlo, o mejor aun, en el directorio LIBS: que tengamos nosotros por defecto. Una vez realizado este paso y con el programa en la memoria del ordenador podemos ejecutarlo sin más dilación.

En la barra de menús encontraremos las opciones necesarias para cargar la imagen que deseemos. Podremos cargar cualquier dibujo siempre que este esté en modo de baja resolucion (hasta 32 colores) y como máximo sea de 640x200 puntos, es decir, no acepta pantallas interlazadas o en 4096 colores. Esto se ha hecho así por que el Amiga Basic sólo es capaz manejar Bobs y Sprites en baja resolución.

El manejo del programa es sumamente sencillo y todo se hace a través de los menús. Hay una serie de ventanas donde se contesta a las preguntas necesarias y en donde se informa de los posibles errores que se puedan producir.

Una vez cargada la imagen, podemos ir con el ratón a la zona que nos interese y marcarla. Una vez marcada podremos salvarla a disco para su uso posterior. Si estamos editando un Sprite, sólo podemos coger una imagen de 16 pixel de ancho. Si deseamos coger imagénes mayores hemos de seleccionar la opcion de coger Bobs.

Para probar el programa proponemos al lector que realize la siguiente operación. Carge una imagen que como máximo tenga 4 colores. Capture la porcion que desee y sálvela como Sprite, con el nombre de "ball" en el disco ram. Luego ejecute el basic y carge el programa "demo" que se encuentra con los programas basic del disco de extras. Un vez hecho esto teclee la orden CHDIR"RAM: para situarse en el disco ram y haga run. Podra ver el sprite que salvó anteriormente bailotenado por una de las ventanas.

```
10  REM    IFF2OBJ  V.1.0   - Juan Jose
Valverde Fuster - 1990
20  REM        Programa para convertir im
agenes IFF a OBJETS.
30
40  CLS
50  ON ERROR GOTO  GestionErrores
60  REM Inicializamos todo lo necesario
del programa
70  GOSUB InitLibrary    'Inicializamos l
as librerias usada
80  GOSUB InitMatrices  'Inicializamos l
as matrices necesarias
90  GOSUB InitFlags      'Inicializamos l
os flags del programa
100 GOSUB InitPantalla  'Inicilizamos nu
estra propia pantalla
110 GOSUB InitMenu       'Inicializamos l
os menus de gestion
120
130 REM Ponemos en marcha los gestores d
e los menus y del raton
140 ON MENU  GOSUB GestionMenu  : MENU O
N
150 ON MOUSE GOSUB GestionRaton : MOUSE
ON
160
170 REM Bucle principal del programa. Co
mpletamente gestionado por el sistema
180 Principal:
190    BEEP:WHILE -1:SLEEP:WEND:'Esperam
os a que suceda algun evento
200
210 REM ----=====<<<<(((((**** RUTINAS d
el PROGRAMA ****)))))>>>>=====----
220
230 REM Procedimiento para modo invertid
o.
240 SUB InvertVideo STATIC
250  CALL SetDrMd& (WINDOW(8),3)
260 END SUB
270
280 REM Procedimiento para modo normal.
290 SUB NormalVideo STATIC
300  CALL SetDrMd& (WINDOW(8),1)
310 END SUB
320
330 REM Procedimiento de Gestion del rat
on.
340 GestionRaton:
350   IF Cargada=0 THEN Salida1
360   Inutil=MOUSE(0):Cx1%=MOUSE(1):Cy1%
=MOUSE(2)
370   WHILE MOUSE(0)<>0:Cx%=MOUSE(1):Cy%
=MOUSE(2)
380      IF ((Cx%>=Cx1%) AND (Cy%>=Cy1%)
) THEN
390        IF Sprite THEN Cx%=Cx1%+15
400        InvertVideo
410        LINE (Cx1%,Cy1%)-(Cx%,Cy%),2,
b
420        LINE (Cx1%,Cy1%)-(Cx%,Cy%),2,
b
430        NormalVideo
440      END IF
450   WEND:MOUSE OFF:MENU OFF
460   IF ((Cx%-Cx1%)>0 AND (Cy%-Cy1%)>0)
 THEN GOSUB CogeImagen:MOUSE ON:MENU ON
470 Salida1:
480 RETURN
490
500 CogeImagen:
510  ERASE Dibujo%:Tamano&=3+INT((Cx%-Cx
1%+16)/16)*(Cy%-Cy1%+1)*NumPlanos%
520  DIM Dibujo%(Tamano&):GET (Cx1%,Cy1%
)-(Cx%,Cy%),Dibujo%:Cogido=1
530  IF Sprite THEN CALL ModosMenu(0,1,1
,1,0,0) ELSE CALL ModosMenu(1,0,0,0,1,1)
540 RETURN
550
560 REM Procedimiento de gestion de los
```

```
menus.
570 GestionMenu:
580   IdMenu = MENU(0):ItemMenu = MENU(1
)
590   ON IdMenu GOSUB Opciones1,Opciones
2
600 RETURN
610
620 Opciones1:
630   ON ItemMenu GOSUB Cargar,YoSprite,
YoBob,Acerca,Salir
640 RETURN
650
660 Opciones2:
670   ON ItemMenu GOSUB Nada,Salvar,Nada
,Salvar
680 RETURN
690
700 REM Procedimiento de gestion de erro
res.
710 GestionErrores:
720   IF ERR<50 THEN
730     CodigoError=1
740   ELSEIF ERR<75 THEN
750     CodigoError=2
760   ELSE
770     CodigoError=3
780   END IF
790   ON CodigoError GOTO OtrosErrores,F
ileErrors,IFFErrors
800
810 REM Otros errores no tenidos en cuen
ta
820 OtrosErrores:
830   txt1$=texto1$:txt2$=texto2$:txt3$=t
exto3$
840   txt4$="    Se ha producido un error
 por causa"
850   txt5$="    desconocida.  El program
a abortara"
860   txt6$="    en cuanto pulse el boton
 izquierdo"
870   txt7$="    del raton."
880   CALL VentanaErrores(txt1$,txt2$,txt
3$,txt4$,txt5$,txt6$,txt7$)
890 GOTO Salir
900
910 REM Errores al salvar el fichero o c
argar un fichero.
920 FileErrors:
930   txt1$=texto1$:txt2$=texto2$:txt3$=t
exto3$
940   txt4$="   Se ha producido un error
al cargar"
950   txt5$="   o salvar los ficheros en
disco. "
960   txt6$="   Compruebe la proteccion d
e escritura"
970   txt7$="   o los nombres de los fich
eros."
980   CALL VentanaErrores(txt1$,txt2$,txt
3$,txt4$,txt5$,txt6$,txt7$)
990 GOTO Salir
1000
1010 REM Errores en el formato del fiche
ro IFF que se quiere cargar.
1020 IFFErrors:
1030   txt1$=texto1$:txt2$=texto2$:txt3$=
texto3$
1040   txt4$="   Se ha producido un error
 de formato."
1050   txt5$="    El fichero que se dese
a cargar"
1060   txt6$="    no es IFF o posee un fo
rmato no "
1070  txt7$="      legible por esta aplic
acion."
1080   CALL VentanaErrores(txt1$,txt2$,tx
t3$,txt4$,txt5$,txt6$,txt7$)
1090 GOTO Salir
1100
1110 REM - Procedimiento de Cargar ILBM
1120 Cargar:
1130   txt1$="  Introduzca el nombre del
fichero que"
1140   txt2$="              desea cargar:"
1150   Vuelve0:
1160   CALL VentanaPregunta(txt1$,txt2$):
IF Respuesta$="" THEN Vuelve0
1170   GOSUB CargarImagen
1180   Cargada=1:GOSUB YoSprite
1190 RETURN
1200
1210 REM - Tratamos de coger un Sprite.
1220 YoSprite:
1230    IF Pr%=1 THEN GOTO YoBob
1240    CALL ModosMenu(0,1,1,0,0,0):Sprit
e=1:Bob=0:Cogido=0:Especial%=25
1250 RETURN
1260
1270 REM - Tratamos de coger un Bob.
1280 YoBob:
1290   CALL ModosMenu(1,0,0,0,1,0):Sprite
=0:Bob=1:Cogido=0:Especial%=24
1300 RETURN
1310
1320 REM - No Hacemos nada
1330 Nada:
1340 RETURN
1350
1360 REM Procedimiento de salvar.
1370 Salvar:
1380   txt1$="  Introduzca el nombre del
fichero que"
1390   txt2$="              desea salvar:"
1400   Vuelve1:
1410   CALL VentanaPregunta(txt1$,txt2$):
IF Respuesta$="" THEN Vuelve1
1420   OPEN Respuesta$ FOR OUTPUT AS 3
1430   PRINT #3,MKL$(0);MKL$(0);MKI$(0);M
KI$(Dibujo%(2));MKI$(0);
1440   PRINT #3,MKI$(Dibujo%(0));MKI$(0):
MKI$(Dibujo%(1));MKI$(Especial%);
1450   PRINT #3,MKI$(PlPick%);MKI$(0);
1460   FOR n%=3 TO Tamano&-1:PRINT #3,MKI
$(Dibujo%(n%));:NEXT n%
1470   IF Sprite THEN
1480     PRINT #3,MKI$(TablaColores%(1));M
KI$(TablaColores%(2));MKI$(TablaColores%
(3));
1485     END IF
1490   CLOSE#3:BEEP
1500 RETURN
1510
1520 REM Procedimiento de Acerca de....
1530 Acerca:
1540   txt1$="":txt2$="             IFF2OBJ
 Version 1.0":txt3$=""
1550   txt4$="   Conversor de pantallas d
e IFF a OBJETS"
1560   txt5$="   para ser usados en progr
amas en basic":txt6$=""
1570   txt7$=" Autor:  Juan Jose Valverde
 Fuster - 1990"
1580   CALL VentanaErrores(txt1$,txt2$,tx
t3$,txt4$,txt5$,txt6$,txt7$)
1590 RETURN
1600
1610 Salir:
1620   MENU RESET:SCREEN CLOSE 2:LIBRARY
CLOSE
1630 END
1640
1650 REM Codigo para cargar imagenes IFF
.
1660 CargarImagen:
1670   MENU OFF:MOUSE OFF
1680   EsILBM%=0:CuerpoInfo%=0:ColoresSi%
=0:CuerpoData%=0
1690   OPEN Respuesta$ FOR INPUT AS 3:CAL
L LeeCabecera
1700   IF Cabecera$<>"FORM" THEN ERROR 10
0 ELSE CALL Desecha(4&)
1710   Fin%=0:WHILE (Fin%=0):CALL LeeCabe
cera
1720     IF Cabecera$="ILBM" THEN
1730       EsILBM%=1
1740     ELSEIF Cabecera$="BMHD" THEN
1750      GOSUB Informacion1
1760     ELSEIF Cabecera$="CMAP" THEN

1770      GOSUB Informacion2
1780     ELSEIF Cabecera$="BODY" THEN
1790      GOSUB Informacion3
1800     ELSE
1810      CALL DesechaChunk
1820     END IF
1830     IF (CabeceraInfo% AND CabeceraDa
ta% AND ColoresSi%) THEN Fin%=1
1840   WEND:CLOSE(3)
1850   IF (EsILBM% AND CabeceraInfo% AND
CabeceraData%)<>1 THEN ERROR 100
1860   IF ColoresSi% THEN CALL LoadRGB4&(
pViewPort&,VARPTR(TablaColores%(0)),nCol
ores%)
1870   MENU ON:MOUSE ON
1880 RETURN
1890
1900 REM Lee la cabecera de los trozos d
e informacion de la imagen.
1910 SUB LeeCabecera STATIC
1920   SHARED Cabecera$
1930   nn%=0:Cabecera$="":WHILE ((NOT EOF
(3)) AND (nn%<4))
1940   Cabecera$=Cabecera$+INPUT$(1,3):nn
%=nn%+1:WEND:IF EOF(3) THEN Fin%=1
1950   PRINT Cabecera$

1960 END SUB
1970
1980 REM Lee byte del fichero
1990 SUB LeeByte STATIC
2000   SHARED UnByte%
2010   UnByte%=ASC(INPUT$(1,3))
2020 END SUB
2030
2040 REM Lee 2 bytes del fichero = una p
alabra (16 bits)
2050 SUB Lee2Bytes STATIC
2060   SHARED DosBytes%
2070   DosBytes%=256*ASC(INPUT$(1,3))+ASC
(INPUT$(1,3))
2080 END SUB
2090
2100 REM Lee el numero de bytes indicado
s y los desecha.
2110 SUB Desecha(NumBytes&) STATIC
2120   FOR n&=1 TO NumBytes&:Desecho$=INP
UT$(1,3):NEXT n&
2130 END SUB
2140
2150 REM Lee la longitud de un Chunk de
imformacion y la deshecha.
```

```
2160 SUB DesechaChunk STATIC
2170  SHARED DosBytes%
2180  CALL Lee2Bytes:Aux%=DosBytes%:CALL
 Lee2Bytes:Lon&=65536&*Aux%+DosBytes%
2190  CALL Desecha(Lon&)
2200 END SUB
2210
2220 REM - Informacion sobre dimensiones
 de la imagen.
2230 Informacion1:
2240  CabeceraInfo%=1:CALL Desecha(4&):C
ALL Lee2Bytes:Ancho%=DosBytes%
2250  CALL Lee2Bytes:Alto%=DosBytes%:Des
echa(4&):CALL LeeByte:NumPlanos%=UnByte%
2260  CALL Desecha(1&):CALL LeeByte:Tipo
Compresion%=UnByte%:Desecha(5&)
2270  CALL Lee2Bytes:SAncho%=DosBytes%:C
ALL Lee2Bytes:SAlto%=DosBytes%
2280  PlPick%=2^NumPlanos%-1:IF NumPlano
s%<>2 THEN Pr%=1 ELSE Pr%=0
2290 RETURN
2300
2310 REM - Informacion sobre los colores
 de la imagen.
2320 Informacion2:
2330  CALL Lee2Bytes:Aux%=DosBytes%:CALL
 Lee2Bytes:Lon&=65536&*Aux%+DosBytes%
2340  NumColores%=(Lon&/3)-1:ColoresSi%=
1
2350  FOR n%=0 TO NumColores%
2360   CALL LeeByte:Aux%=UnByte%*16:CALL
 LeeByte:Aux%=Aux%+UnByte%:CALL LeeByte
2370   TablaColores%(n%)=Aux%+(UnByte%/1
6)
2380  NEXT n%
2390 RETURN
2400
2410 REM - Informacion sobre el dibujo.
2420 Informacion3:
2430  IF CabeceraInfo%=0 THEN ERROR 100
ELSE CabeceraData%=1
2440  Desecha(4&):Modo%=1
2450  IF SAncho%>=640 THEN Modo%=Modo%+1
:IF SAlto%>=400 THEN Modo%=Modo%+2
2460  IF ((Ancho%>SAncho%) OR (Alto%>SAl
to%)) THEN ERROR 100
2470  SCREEN CLOSE 2: SCREEN 2,SAncho%,S
Alto%,NumPlanos%,Modo%
2480  WINDOW 4,"IFF2OBJ V1.0",(0,0)-(SAn
cho%-9,SAlto%-14),0,2
2490  GOSUB Obtienedatos:BAncho%=Ancho%/
8:IF TipoCompresion%=0 THEN
2500   FOR l%=0 TO Alto%-1:FOR n%=0 TO N
umPlanos%-1
2510    FOR m%=0 TO ((BAncho%)-1) STEP 2
2520    CALL Lee2Bytes:POKEW dPlanos&(n%
)+m%+(l%*(SAncho%/8)),DosBytes%
2530   NEXT m%:NEXT n%:NEXT l%
2540  ELSEIF TipoCompresion%=1 THEN
2550   FOR l%=0 TO Alto%-1:FOR n%=0 TO N
umPlanos%-1:m%=0
2560   WHILE (m%<BAncho%):Direcc&=dPlano
s&(n%)+(l%*(SAncho%/8)):CALL LeeByte
2570    Aux%=UnByte%:IF m%+Aux%+1>Ancho%
 THEN ERROR 100
2580    IF Aux%<128 THEN
2590     FOR kl%=m% TO m%+Aux%:CALL Lee
Byte:POKE(kl%+Direcc&),UnByte%
2600     NEXT kl%:m%=m%+Aux%+1
2610    ELSEIF Aux%>128 THEN
2620     CALL LeeByte:FOR kl%=m% TO m%+
257-Aux%:POKE(kl%+Direcc&),UnByte%
2630      NEXT kl%:m%=m%+257-Aux%
2640    END IF
2650   WEND
2660   NEXT n%:NEXT l%
2670  ELSEIF (TipoCompresion%<>0) THEN
2680    ERROR 100
2690  END IF
2700 RETURN
2710
2720 REM - Obtiene datos de las estructu
ras de pantalla.
2730 Obtienedatos:
2740  pWindow&=WINDOW(7):pScreen&=PEEKL(
pWindow&+46):pViewPort&=pScreen&+44
2750  pRastPort&=pScreen&+84:pBitMap&=PE
EKL(pRastPort&+4):nColores%=2^NumPlanos%
2760  AnchoPan%=PEEKW(pScreen&+12):AltoP
an%=PEEKW(pScreen&+14)
2770  FOR n%=0 TO NumPlanos%-1:dPlanos&(
n%)=PEEKL(pBitMap&+8+(n%*4)):NEXT
2780 RETURN
2790
2800 InitMatrices:
2810 REM Dimensionamos los arrays que ne
cesitaremos en el programa
2820  DIM TablaColores%(32),dPlanos&(5),
Dibujo%(1)
2830 RETURN
2840
2850 InitFlags:
2860 REM Flags especiales usados en el p
rograma
2870  Sprite=1:Bob=0:Cargada=0:Cogido=0:
Especial%=25:texto3$=""
2880  texto1$="              ATENCION !!
!!!"
2890  texto2$="-------------------------
-----------------"
2900  Ancho%=320:Alto%=250:Planos%=4:Mod
os%=1:PlPick%=3
2910 RETURN
2920
2930 REM Inicializacion de los menus
2940 SUB ModosMenu(O1%,O2%,Sprt1%,Sprt2%
,Bobj1%,Bobj2%) STATIC
2950  MENU OFF:MENU 1,2,O1%:MENU 1,3,O2%
:MENU 2,1,Sprt1%
2960  MENU 2,2,Sprt2%:MENU 2,3,Bobj1%:ME
NU 2,4,Bobj2%:MENU ON
2970 END SUB
2980
2990 REM Inicializacion de los menus
3000 InitMenu:
3010  MENU OFF:MENU RESET
3020  MENU 1,0,1,"Opciones IFF2OBJ":MENU
 1,1,1,"Cargar Imagen IFF"
3030  MENU 1,2,0,"Cambiar a Sprite":MENU
 1,3,1,"Cambiar a Bob"
3040  MENU 1,4,1,"Acerca de IFF2OBJ":MEN
U 1,5,1,"Salir":MENU 2,0,1,"Sprite-Bob"
3050  MENU 2,1,1,"Sprites activados":MEN
U 2,2,0,"Salvar Sprite"
3060  MENU 2,3,0,"Bob's activados":MENU
2,4,0,"Salvar Bob"
3070  MENU 3,0,1,"":MENU 4,0,1,"":MENU O
N
3080 RETURN
3090
3100 REM Inicializamos las pantallas
3110 InitPantalla:
3120  SCREEN 2,Ancho%,Alto%,Planos%,Modo
s%:WINDOW 4,"IFF2OBJ v.1.0",,0,2
3130 RETURN
3140
3150 REM Inicializacion de las librerias
 usadas.
3160 REM Los ficheros .bmap necesarios l
os podemos coger del disco de EXTRAS,
3170 REM en el directorio donde estan la
s demos del BASIC.
3180 REM Los ficheros .bmap han de estar
 en LIBS: o en el directorio
3190 REM actual del Basic.
3200 InitLibrary:
3210 LIBRARY "dos.library":LIBRARY "exec
.library":LIBRARY "graphics.library"
3220 RETURN
3230
3240 REM Prodecimiento de obtencion de W
ords(16 BIT) a partir de Bytes(8 BIT)
3250 SUB DimeWord(indice%) STATIC
3260  SHARED Word$,Dibujo%()
3270  AUXILIAR%=PEEKW(VARPTR(Dibujo%(ind
ice%))):Word$=HEX$(AUXILIAR%)
3280 END SUB
3290
3300 REM Ventana para realizar preguntas
 al usuario.
3310 SUB VentanaPregunta(txt1$,txt2$) ST
ATIC
3320  SHARED Respuesta$
3330  WINDOW 3,"IFF2OBJ",(150,40)-(490,1
20),0,-1
3340  WIMDOW OUTPUT 3:CLS:PRINT
3350  PRINT " Pulse la tecla de Amiga de
 la izquierda"
3360  PRINT "  junto con la 'm' para ver
 el dibujo."
3370  PRINT :PRINT :PRINT txt1$:PRINT tx
t2$:PRINT
3380  IMPUT "                ",Respuesta$:
WINDOW CLOSE 3
3390 END SUB
3400
3410 REM Ventana para informar de posibl
e errores al usuario.
3420 SUB VentanaErrores(txt1$,txt2$,txt3
$,txt4$,txt5$,txt6$,txt7$) STATIC
3430  WINDOW 3,"IFF2OBJ",(150,40)-(490,1
20),0,-1:WINDOW OUTPUT 3
3440  CLS:PRINT txt1$:PRINT txt2$:PRINT
txt3$:PRINT txt4$:PRINT txt5$
3450  PRINT txt6$:PRINT txt7$:PRINT:PRIN
T "                SALIR"
3460  LINE (140,60)-(190,74),3,b
3470  REM Esperamos a que se pulse dentr
o del cuadrado salir
3480  Bucle:
3490  WHILE MOUSE(0)=0
3500  WEND
3510  Rx=MOUSE(1):Ry=MOUSE(2)
3520  IF Rx<140 OR Rx>190 OR Ry<60 OR Ry
>74 THEN GOTO Bucle
3530  WINDOW CLOSE 3
3540 END SUB
```

ESPECIAL LISTADOS MEGAOCIO Nº2

DISCO REVISTA CPC USER

Si tu intención es sacar provecho a tu ordenador, disponer de un gran número de programas educativos, de aplicación o de propósito general: ¡date prisa!, la mejor colección de software para CPC te está esperando en CPC USER. Indispensable para el usuario de CPC. ¡Coleccionalos!.

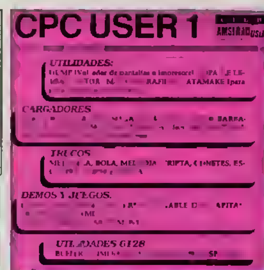
CPC USER 1 (Ref: 590. 2.500 Pesetas.)

UTILIDADES:
- Disenador de Sprites (Sólo para CPC 6128)
- Dump (vuelca las mejores pantallas a impresora)
- Buffer (Buffer de impresora para CPC 6128)
- Sopa de Letras (haz tus propios crucigramas)
- Máquina (aprende a escribir a máquina)
- Datamake (para pasar código máquina a líneas DATA)

CARGADORES: Acaba todos tus juegos, en cinta o disco.

TRUCOS: Metralla, Bola, Melodía, Cripta, Cohetes, Escalera, Elipse, Titula.

JUEGOS: Demos del Capitán Trueno y del AMC. Juego completo con dos fases: Army Moves. Número 1 en Inglaterra.



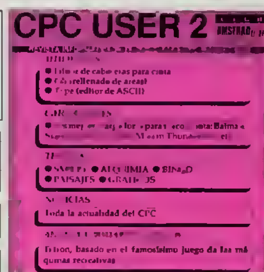
CPC USER 2 (Ref: 591. 2.500 Pesetas.)

UTILIDADES:
- Editor de cabeceras para cinta
- Fill (relleno de areas)
- Type (editor de ASCII)
- Fractales

CARGADORES: Los mejores cargadores para disco y cinta: Batman, Superscramble, Cabal, Misión Tnunderbolt, etc.

TRUCOS: Smiley, Alquimia, Bingo, Paisajes, Gráficos.

JUEGOS: Tetrón, lo mejor despues del Tetris.



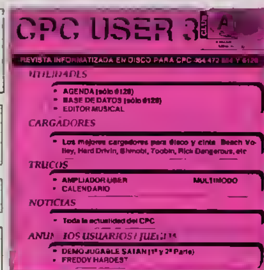
CPC USER 3 (Ref: 592. 2.500 Pesetas.)

UTILIDADES:
- Agenda Personal (Sólo CPC 6128)
- Base de Datos (Sólo CPC 6128)
- Editor Musical

CARGADORES: Los mejores cargadores para disco y cinta: Beach Volley, Hard drivin, Shinobi, Toobin, Rick Dangerous, etc.

TRUCOS: Ampliador User, Calendario, Multimodo.

JUEGOS: Demo jugable de Satán (Fases 1 y 2). Juego completo Freddy Hardest (1 parte). Uno de los mayores éxitos de Dinamic.



DISTRIBUIDOR EN CATALUÑA: TIM INFORMATICA S.A.
C/ Tarragona 104, bajos 08015 BARCELONA Tfn. (93) 4252020



Próximo CPC USER N.4. Junio 90.

I.V.A. Y GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS

CUPON DE PEDIDO

NOMBRE...
APELLIDOS...
DIRECCION...
CODIGOPOSTAL..........................LOCALIDAD.....................
PROVINCIA...
FORMA DE PAGO:
☐ Contrareembolso ☐ Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

Deseo recibir las siguientes referencias:

Ref.	Artículo	Ordenador	Cantidad	Precio
			Total	

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a: BMF Editorial, S.A. C/Almansa 110 28040 Madrid.